
SPECIAL: BESUCH BEI DEN „SILICON STUDIOS" IN LONDON • SEGA WORLD VOR DER ERÖFFNUNG
FUN GENERATION
Heft 9•96
September 1996
Österreich: . . .48 ÖS
Schweiz: . . .5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: . . .7900 Lit
5,80 DM
Das Videospiele Magazin
3DO • NINTENDO • SEGA • SONY
NIGHTS
NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!
MARIO 64
ER SPRINGT! ER LÄUFT! ER LEBT!
WIPEOUT 2097
GESCHWINDIGKEIT NEU DEFINIERT!
ENDLICH FERTIG!
FORMEL 1
DEUTSCHLANDS ERSTER TESTBERICHT!

empire INTERACTIVE

RO·PINBAL





THE WEB

PRO·PINBALL

empire
INTERACTIVE

„Insgesamt ist Pro Pinball Grund genug, den Originalen in der Spielhalle Servus zu sagen.“ 8 von 10 – Fun Generation

„Mit Pro Pinball hat Empire eindeutig die bisherige Referenz in Sachen Flipper auf 32-Bit-Konsolen geschaffen. Stammkunden wissen: Ich kaufe sehr wenig Spiele, aber Pro Pinball gehört dazu. Pro Pinball ist der Flipperspaß für Jung und Alt, für Einsteiger und Fortgeschrittene.“ 83% – Video Games

Für PlayStation und Saturn bereits im Handel erhältlich.



mehr power

mit game buster™

für saturn™ oder playstation™

jump higher faster BIGGER punch hard live forever skip levels better more

game buster™ legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

game buster™

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmailhttp://www.dataflash.com

versandkosten DM 10



PLAY + SAT 3



A Letter From The Editor...

Liebe Leser

Die Sommermonate sind auch in der Videospielbranche als „Saure Gurken"-Zeit verschrien. Es zieht die Leute in die Schwimmbäder oder in ferne Gefilde, anstatt daß sie ihre Ferien sinnvoll nutzen, indem sie zu Hause im abgedunkelten Wohnzimmer ein Spiel nach dem anderen zu zocken. Doch im Ernst, wenn man sich vor Augen hält, was für exzellente Titel in diesen Tagen veröffentlicht werden, könnte man schon ins Zweifeln kommen, ob der Flug in den Süden wirklich die sinnvollste Verwendung für die schönste Zeit des Jahres ist. Das Geld, das man zum Beispiel für Formel 1 von Psygnosis anlegen müßte, hat man im legendären Ballermann auf der Teutoneninsel Mallorca innerhalb weniger Stunden in importiertes Bier und flüchtige Urlaubsbekanntschaften investiert. Was bleibt, ist ein dicker Kopf und ein schlechtes Gewissen am Tag danach, während man mit der Edelsimulation für die PlayStation einen potentiellen Klassiker erwirbt, der sicherlich auch nach Jahren noch puren Spaß bringt.

Auch die wilden Träume, die man mit mehreren Promille im Blut zuweilen hat, kann man mit dem Saturn weitaus schöner und interessanter gestalten. In dieser Ausgabe testen wir das mit Vorschußlorbeeren überhäufte Nights, ein wahrhaft traumhafter Titel, soviel kann ich hier schon verraten.

Erstmals haben wir gleich zwei Testkandidaten mit dem begehrten Prädikat „Spiel des Monats" ausgezeichnt. Wie soll man sich auch zwischen Formel 1 und Super Mario 64 entscheiden können. Jedes ist ein Meisterwerk, glücklicherweise beide in völlig unterschiedlichen Spielgenres. Doch auch die vielen anderen Titel, die wir in dieser FUN GENERATION getestet haben oder als Preview vorstellen, könnten die Daheimgebliebenen dahingehend überzeugen, daß sich die Sehnsucht nach Strand und Palmen mit dem richtigen Spiel auf ein Minimum reduzieren läßt.

Wer allerdings trotzdem einem kleinen Ausflug nicht abgeneigt gegenübersteht, könnte uns ja auf der Cebit Home besuchen, die vom 28. August bis zum 1. September in Hannover stattfindet. An unserem Stand in der Gamers City könnt Ihr mit uns über Videospiele diskutieren oder einfach ein Spielchen wagen. Ihr seid jedenfalls herzlich eingeladen.

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur





INHALT 9/96

FEEDBACK
„TIERISCHER ÄRGER!" 8-11

BACKSTAGE
NINTENDO 64 NICHT VOR '97 IN EUROPA! 12-22

NINTENDO 64
TOPTHEMA

DIE LETZTEN NEUIGKEITEN VON DER MARIO FRONT & ENDLICH ALLE FACHBEGRIFFE RUND UMS N64 ENTSCHLÜSSELT. 22-27

PREVIEWS
VIRTUA FIGHTER KIDS(SATURN) 28
SUPER SONIC RACERS (PSX) 29
WIPEOUT 2097 (PSX) 30-31
IRON MAN X-O (PSX) 32
IRON BLOOD (PSX) 33
SOVIET STRIKE (PSX) 34-35
LIFEFORCE TENKA (PSX) 36
MARIO ANDRETTI RACING (PSX) 38
LOMAX IN LEMMINGLAND (PSX) 39
CARNAGE HEART (PSX) 40
MONSTER TRUCK RALLY (PSX) 41

PERSONALITY
WIR ÜBER UNS 42

GEWINNSPIEL
GAME ISLAND 63

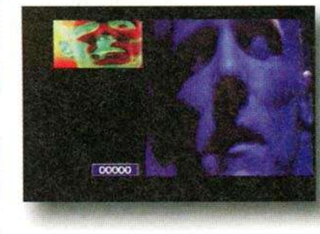
SPECIAL
ZU BESUCH BEI DEN SILICON STUDIOS IN LONDON, ODER WIE WERDE ICH VIDEOSPIELE-PROGRAMMIERER 84-87

FIRST AID
SUPER MARIO RPG PART 2 & MORE 88-96

CHARTS & BACK ISSUES 97
NEXT GENERATION 98
IMPRESSUM 98







Silicon Graphics
Computer Systems





Die Top 9 des Monats!

Super Mario 64



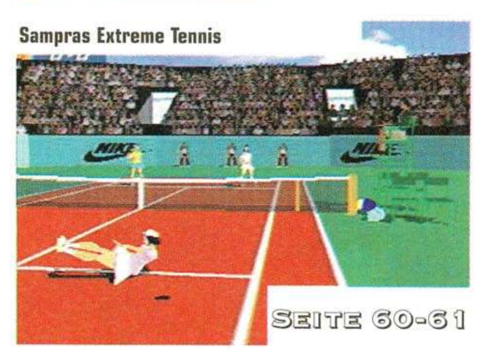
Pilotwings 64



Formel 1



Sampras Extreme Tennis



Road Rash



Athlete Kings



Nights



The Need For Speed



3D Lemmings





Formel 1

Spiel des Monats II ab Seite 51



Super Mario 64

Spiel des Monats I ab Seite 43

Spiele Tests

Super Mario 64 (N64) 43-46
Pilotwings 64 (N64) 48-49
King of Fighters 95 (PSX) 50
Formel 1 (PSX) 51-57
Expert (PSX) 58
Virtual Golf (PSX) 59
Samp. Extreme Tennins (PSX) .60-61
Circuit Beat (PSX) 62
Road Rash (Saturn) 64-65
Fatal Fury 3 (Saturn) 66
Strikers 1945 (Saturn) 68
Athlete Kings (Saturn) 69
NHL Powerplay 96(Saturn) 70
Shining Wisdom (Saturn) 71
Nights (Saturn) 72-74
The Need for Speed (Saturn) .76-77
3D Lemmings (Saturn) 78
Sonic Wings Special (Saturn) ...79
The Story of Thor 2 (Saturn) .80-81
Bomberman (Saturn) 82



KUNTERBUNT

Hi Fun Generation-Crew! Ich habe mir gestern die FG 8/96 gekauft und unter den Leserbriefen einen Kritiker gefunden. Laßt Euch bloß nicht von diesem Langeweiler unterkriegen! Euer Bewertungssystem ist zwar „einfach“, aber informativ genug, um festzustellen ob ein Spiel es wert ist, gekauft zu werden. Euer Layout (das meiner Meinung nach das beste aller Zeitschriften ist) kann ruhig so bleiben, wie Ihr es jetzt gestaltet habt. Was Euer Blatt so hervorragend macht, sind die Infos über zukünftige Spiele und Projekte. Der Backstage-Bereich ist daher das erste, was ich mir ansehe (News, News, News!). Eure Previews und Tests sind natürlich auch spitze, allerdings hängt das Interesse hier etwas vom Genre ab. Was mich wohl enttäuscht, ist der First Aid-Bereich, denn der ist sehr mager, oder findet Ihr nicht?

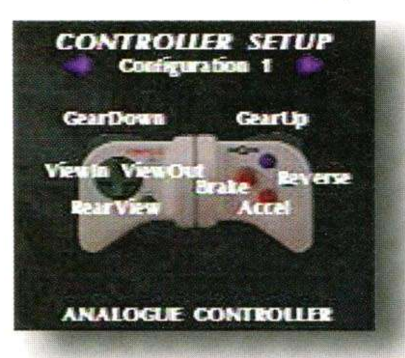
1. Wie funktioniert das NeGcon-Pad, und was ist so besonderes daran, daß es für bestimmte Spiele schon fast notwendig ist?

2. Was haltet Ihr davon, eine Rekordseite für Rekordjäger zu erstellen, z.B. Ridge Racer Revolution, wipEout, Sega Rally... ?

3. Viele Zocker behaupten ja von sich, Profis zu sein. Ich habe z.B. nur einen Rivalen, der es wirklich in fast jedem Spiel mit mir aufnehmen kann. Was zeichnet aber Eurer Meinung nach einen richtigen Profi aus?

4. Was sind Eure Top-Titel fürs restliche Jahr ´96?

Nun ja, ich wünsche Euch weiterhin viel Erfolg mit Eurer Zeitschrift, und bleibt so, wie Ihr seid. ***Helmut Eisener***



Auch Formel 1 von Psygnosis unterstützt das NeGcon. Nicht nur die Lenkung ist analog, sondern auch zwei der vier Buttons. Wie bei den meisten Spielen könnt Ihr in einem speziellen Controller Setup-Menü das Pad individuell konfigurieren.

FG: *1. Das NeGcon ist nichts anderes als ein analoger Controller in sehr kompakter Form. Rennspiele wie wipEout, Ridge Racer Revolution oder Formel 1 sind für solch eine Steuerung ausgelegt. Wie bei einem Lenkrad bestimmt man über den Drehwinkel die Lenkwirkung - stufenlos natürlich. Mit einem digitalen Pad dagegen hast Du nur die Möglichkeit geradeaus zu fahren oder voll einzulenken.*

2. Das ist eine Überlegung wert, eine ganze Seite würden wir aber mit Sicherheit nicht opfern. Möglich wäre, sich auf ein bestimmtes Spiel pro Ausgabe festzulegen und die besten High Scores bspw. in der Backstage zu veröffentlichen. Was meinen die anderen Leser dazu?

3. Es ist nicht entscheidend, ein Profi zu sein. Vielmehr sollte der Spaß am Spielen im Vordergrund stehen. Außerdem, was glaubst Du denn, wo die wahren Profis sitzen?

4. Heißersehnt sind unter anderem: Super Mario Kart R - N64, wipEout 2097 - PSX, Die Hard Trilogie - PSX/SAT, Virtua Cop 2 - SAT.

TIERISCHER ÄRGER

Sehr geehrte Damen und Herren, als nun schon recht betagter Videospielfreak mit 32 Jahren, Besitzer von PSX, Saturn, SNES und Amiga, bereits seit Anbeginn im Geschäft, sehe ich mich zum ersten Mal genötigt, einer Zeitschrift des Genres einen Leserbrief zu schreiben.

Der Grund ist folgender: Als Abonnent Ihrer Zeitschrift hielt ich die Ausgabe 8/96 am 05.07.96 in den Händen und war froh nach Feierabend die neue FUN GENERATION entspannt durchzublättern. Sie gefiel mir wie meistens sehr gut, bis ich auf Seite 93 war. Was ich da lesen mußte, ließ mich für einige Sekunden an meinem Verstand zweifeln: „.......erschießen wir diesen Hund“, steht dort geschrieben, mit Photo eines Struppies. Ich dachte, was Geschmacklosigkeit betrifft, könnte mich nichts mehr erschüttern, aber hier ging mir echt der Hut hoch. Was habt Ihr Euch nur dabei gedacht? Wahrscheinlich gar nichts, sonst hätte Euch mit einem Funken Verstand klar sein müssen, was Ihr da hingeschmiert habt. Ihr droht allen Ernstes Kunden, wenn Eure Anzeigenwünsche nicht erfüllt werden, mit der Tötung eines Tieres. Auch wenn dies sicherlich ein Gag sein soll, so geht der voll nach hinten los. Ich als Tierfreund und Hundebesitzer möchte meine absolute Verachtung gegen solches Geschäftsgebaren

hiermit zum Ausdruck bringen. Ich erwarte in Ihrer nächsten Ausgabe eine Stellungnahme und eine Entschuldigung zu diesem Vorfall, sonst ist mein nächster Brief die Abo-Kündigung, weil eine Zeitschrift, die zur Steigerung Ihrer Einnahmen es nötig hat, mit Tiertötung zu drohen, von mir dann nicht länger unterstützt wird. Des weiteren muß derjenige, der diese Anzeige zum Druck genehmigt hat, sofort das Blatt verlassen. Ich kann gewiß Spaß verstehen, aber irgendwo hat alles seine Grenzen.

In gespannter Erwartung verbleibe ich, mit freundlichen Grüßen (trotzdem) ***Peter Seller, Wuppertal***

FG™ *Wir müssen zugeben, diesmal haben wir wohl weit über das Ziel hinausgeschossen. Wir sind beileibe keine Tierschänder, die für den schnöden Mammon ein unschuldiges Tier in die ewigen Jagdgründe schicken würden. Diese Anzeige, die im übrigen keine Erfindung von uns ist, sondern schon seit vielen Jahren immer wieder in diversen Zeitschriften aufgetaucht, wurde ohne große Hintergedanken als Heftfüller in der Fun Generation abgedruckt. Wir hätten uns sicherlich selbst ausrechnen können, daß eine derartige Aussage bei vielen Lesern auf Ablehnung und Entrüstung stößt, jedoch führt eine hektische Schlußredaktion schon einmal zum temporären Verlust der Geschmacksgrenze. Wir möchten an dieser Stelle sagen, daß es uns wirklich leid tut, die vielen Tierfreunde unter unseren Lesern mit dieser Anzeige verletzt zu haben. Viele Redakteure sind langjährige Mitglieder beim Tierschutzverein Würzburg, dem wir stellvertretend eine Spende zukommen lassen werden, und sind außerdem selbst verantwortungsbewußte Tierhalter. Selbstverständlich werden solche Anzeigen zukünftig bei uns nicht mehr auftauchen, wir hoffen, daß durch diese Gedankenlosigkeit kein falsches Bild von den Mitarbeitern der **Fun Generation** entstanden ist.*

WIESO, WESHALB, WARUM, WER NICHT FRAGT BLEIBT DUMM...

Hi Fun Generation! Ihr Redakteure habt ein schweres Los. Immer müßt Ihr die dummen, dummen Fragen kleiner dummer Jungs (und Mädels) beantworten. Und irgendwie kriegt Ihr das immer hin. Das ist ´ne Leistung. Also ich finde das su....uper! Da Ihr vielleicht nichts anderes zu tun habt, kommt noch so ein Brief, der Euch das Leben eventuell schwermacht.

1. Ich habe mir Ridge Racer Revolution zugelegt und würde gerne etwas wissen. Im Musik Test im Option Menü werden auch noch andere Wagen gezeigt, die man gar nicht anwählen kann. Wie kommt man an diese ran?

2. Wie kann man den Cheat für Ridge Racer Revolution, den Ihr in FUN GENERATION 7/96 abgedruckt habt, mit einem NeGcon eingeben?

3. Wie kriege ich Devil Kazuya bei Tekken 2?



Devil Kazuya - Tekken 2

Ich hoffe, Ihr könnt mir auf meine Fragen auch Antworten geben und beantwortet auch weiterhin noch viele von den dummen, dummen Leserbriefen. Euer Leser ***Frederik Lau alias Bunny Killer***

FG™ *Aber Frederik, dumme Fragen gibt es doch bekanntlich nicht! Manch einer kennt sich besser in der Szene aus, manch einer weniger. Wir versuchen die Briefe nach der Häufigkeit der gestellten Fragen auszuwählen, um möglichst vielen Lesern gleichzeitig mit Antworten dienen zu können.*

1. Dazu mußt Du während des Ladens beim Galaga alle Gegner abschießen - schon hast Du die acht zusätzlichen Kutschen.

2. Gib den Cheat mit dem normalen Pad ein und wechsel dann auf das NeGcon.

3. Zunächst spielst Du Tekken 2 mit allen (!) anfangs vorhandenen Charakteren durch, wofür Du jeweils einen weiteren Fighter erhältst. Nun schnappst Du Dir eine von den neuen Figuren und schlägst erneut alle Gegner, auf dem Charakter-Screen erscheint dann Kazuya Mishima. Mit ihm wiederholst Du die Prozedur noch ein einziges Mal, und Devil Kazuya steht zum Kämpfen bereit.

FRAGENKATALOG

Hallo Fun Generation! Ich lese Euer Magazin schon seit der ersten Ausgabe, und ich muß sagen, daß Ihr immer besser werdet. Ich habe noch einige Fragen an Euch:

1. Wann erscheinen Warhammer 40.000 und Warhammer: Shadow Of The Horned Rat für PSX?

2. Wann erscheinen Iron Storm 2 und Bomberman (beide US oder PAL) für den Saturn?

3. Werden Space Hulk und Descent auch für den Saturn umgesetzt?

4. Habt Ihr mal was gehört von Last Bronx (3D Beat´em Up von AM3), Virtua Cop 3 und Daytona USA 2?

5. Wißt Ihr schon etwas über Probotector für den Saturn?

6. Kann irgend jemand von Euch japanisch sprechen oder lesen? Wenn ja, warum habt Ihr dann noch nicht Fist Of The North Star (Saturn) getestet? Wenn aber keiner von Euch japanisch kann, wie findet Ihr Euch dann mit den Optionen in japanischen Spielen zurecht?

7. Ich suche dringend Cheats und Game Buster-Codes (z.B. Levelanwahl usw.) zur US-Version von Iron Storm. Gibt es welche? Habt Ihr welche? Dann helft mir aus meiner Verzweiflung heraus!!!

Noch ein kleiner Tip: Eine Kleinanzeigenbörse würde sich in der Fun Generation bestimmt ganz gut machen. Euer treuer ***Leser*** Rene

FG™: *1. Warhammer 40.000: Dark Crusaders ist bislang nur als CD-ROM für den PC geplant, über eine PlayStation-Umsetzung ist uns nichts bekannt. Warhammer: Shadow Of The Horned Rat soll im September auf den Markt kommen.*

2. Ob es ein Iron Storm-Sequel geben wird, weiß wohl noch nicht einmal der liebe Gott. Wenn ja, werden sich zuerst die Japaner über den Nachfolger freuen. Von Bomberman haben wir in dieser Ausgabe die japanische Version getestet, die US-Version soll ab September erhältlich sein und die PAL-Fassung noch mal einen Monat später.

3. Space Hulk testen wir ganz sicher in der nächsten Ausgabe. Descent ist schon seit ewigen Zeiten angekündigt und wird auch schon seit ewigen Zeiten ständig verschoben.

4. Ja, nein, ja.

5. Gearbeitet wird momentan nur an der PlayStation-Version des kultigen Shooters. In den USA wird der Titel unter dem Namen Contra Legacy Of War höchstwahrscheinlich nicht vor Ende des Jahres erscheinen, eine Umsetzung für den Sega Saturn ist zumindest in Planung.

6. Seit zwei Ausgaben hilft uns Christina Dieckmann aus Nürnberg beim Übersetzen japanischer Fachliteratur. Bei den Spielen sind wir im Normalfall auf uns selbst angewiesen, die Erfolgsaussichten sind größtenteils vom Genre abhängig. Gilt es nur die Option-Menüs zu knacken, reicht Erfahrung und viel Geduld. Action-Adventures oder Rollenspiele dagegen sind oftmals nur schwer zu durchschauen. Da man nur wenig von der Story mitbekommt, bleibt auch viel von der Atmosphäre solch eines Spiels auf der Strecke. Hardcore-Freaks beziehen trotz dieser Problematik japanische Versionen, da viele Rollenspiel-Titel weder in den USA noch in Europa veröffentlicht werden, was bleibt ihnen auch anderes übrig.

7. Zu Iron Storm haben wir leider keine Codes vorliegen. Am besten wendest Du Dich telefonisch unter 02822/68545 direkt an Dataflash oder versuchst im Internet unter www.datel.co.uk Dein Glück.

Der Strategiekracher Warhammer: Shadow Of The Rat soll im September erscheinen.



NICKLIGKEITEN

Ein gutgelauntes Hallo an das Team der FG! Große Klasse. Echt, muß man Euch schon lassen. Ihr habt schnell dazugelernt. Eure neue Ausgabe 8/96 ist ein Meilenstein in Sachen Games-Zeitschrift. Ich kaufe mir alle Games-Hefte, die es gibt, und ich muß sagen, oder vielmehr schreiben: Ihr habt es echt geschafft, meiner persönlichen Meinung nach, die neue Nr. EINS zu sein.

Seit heute. Absolut übersichtlich und überzeugend informativ. Euer neues Outfit steht Euch prima zu Gesicht, und endlich ist Eure Inhaltseite auch übersichtlich geworden. Besonders gut finde ich die Abbildungen der Photos. Wieso sind die besser als bei den anderen? Oder bilde ich mir das ein? Euer Feedback könnte eine Seite mehr vertragen, die lese ich zuerst und am liebsten. An allem anderen habe ich nichts auszusetzen. Alles erste Sahne. Ich bin der festen Überzeugung: besser geht´s fast nicht mehr. Fast. Wäre ja sonst nicht zum Aushalten! Über zwei Sachen würde ich mich freuen, wenn Ihr darüber einmal nachdenkt.

1. Wäre es möglich, die Heft.Nr. etwas mehr hervorzusetzen? Und zwar aus dem Grund, wenn man einmal in einer älteren Ausgabe etwas nachschlagen möchte, könnten Eure Leser →

diese gesuchte Ausgabe besser und schneller finden.

2. Wie wäre es, wenn Ihr im, Moment, ich muß nachlesen, wie das heißt und geschrieben wird, mein Englisch ist ziemlich mies.... ah ja, FIRST AID (das heißt auf deutsch bestimmt nicht Tips und Tricks, wieso also First Aid, naja, vielleicht, weil es cool klingt) also, wäre es möglich die Namen der Spiele aufzulisten? Ich kann mir vorstellen, daß manche Leser die Hefte nur wegen der Tips und Tricks kaufen. Wie ich anfangs selbst, bis ich dann auch die Informationen zu schätzen gelernt habe.

3. In der letzten Ausgabe war eine Frage, wie stark Euer Team ist. Eure Antwort war zwölf Mann. Warum sind dann in der Rubrik „Wir über uns" nur neun Mann zu sehen? Gibt es vielleicht einen versteckten Code, z.B. L1 und R2 gedrückt halten, zwölfmal X drücken und dann den Netzstecker ziehen, um auch den Rest des Teams zu sehen? Aber Spaß beiseite: Wer und vor allem wo sind die drei fehlenden Helden der FG? Das interessiert bestimmt auch andere FG-Leser.

Ich wünsche dem Dreamteam der FG weiterhin alles Gute und macht weiter so. ***Michael Glahn, Duderstadt***

FG: *1. Wer Magazine sammelt, der sortiert sie normalerweise auch, sollte man zumindest annehmen. So gesehen dürfet es keine größeren Probleme bereiten, eine bestimmte Ausgabe relativ schnell zu finden.*

2. Dein Vorschlag ist zwar gut gemeint, aber unserer Meinung nach nicht von Nöten. Da wir nicht das halbe Heft mit Cheats und Codes zukleistern, sondern uns weiterhin auf die aktuellsten und wichtigsten Titel beschränken, ist die First Aid in ihrer jetzigen Form übersichtlich genug.

3. Die Frage dürfte sich mit dieser Ausgabe erübrigt haben. Unser Holger war beim letzten Foto-Shooting mitten im Abiturstreß und deswegen abwesend (die Büffelei hat sich gelohnt, Notendurchschnitt 1,3) und auch Rabea und Kerstin hatten den Termin aufgrund ihres Studiums verpaßt.

FRAGEN, LOB ODER WÜNSCHE ??

**SCHREIBT AN:
FUN GENERATION
MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HÖCHBERG**

Ach wie niedlich...



Herberts beste Leistung beim Weitsprung: 1,75 m.



Nintendo of America spricht über die Preispolitik 1996

Nachdem es ein offenes Geheimnis geworden ist, daß Sega und Sony mit jeder verkauften Hardware-Einheit kalkulierte Verluste schreiben, äußerte sich NOAs Marketing-Chef George Harrison zur hauseigenen Preispolitik. Zuerst stellte er klar, daß Nintendo keine Firma sei, die Geld beim Verkauf der Hardware verlieren wolle. Er räumte allerdings ein, daß aufgrund günstigerer Manufaktur ein niedrigeres Preisniveau in Sicht sei (anvisierter Einführungspreis USA: $ 249.-/Deutschland: ca. 449.-DM - 499.-DM, eventuell mit Spiel). Das Nintendo 64 sei auch nicht unbedingt nur für eine jüngere Zielgruppe gemacht, führte Harrison aus. Man dachte ja lange Zeit, der erwachsene Käufer wünsche möglichst realistisches Spiel mit FMV-Sequenzen. Doch das war wohl ein Trugschluß. Gewünscht sei Gameplay pur mit einer ebenso ansprechenden Grafik. Auf diesem Feld wolle man Sony und Sega entgegentreten -und nicht über den Verkaufspreis.



Kurz vor dem Start: Segas Xband System

Neben dem NetLink kündigt Sega eine Art Edelausgabe der Saturn-Internet-Surfausrüstung an. Es beinhaltet eine Tastatur, ein XBand-Cartridge und ein Disk-Drive für ca. $ 220.-. Mit dem Set kann man Online-Spiel nutzen und sich ins Internet einklinken. Diverse andere Funktionen, die enthalten sind, wurden nicht näher beschrieben. Mit dem Laufwerk kann man sich Cheats aus dem Netz holen und abspeichern oder komplexere Spielstände sichern. In das Cartridge können lesbare Karten eingesteckt werden, die Multiplayer-Optionen ergänzen. Über eine Veröffentlichung des Systems in Europa wird noch diskutiert.

500.000 Nintendo 64 in einer Woche verkauft!

Seit dem Japan-Start der Konsole wurden innerhalb einer Woche eine halbe Million Geräte inklusive Mario 64 an den Mann gebracht. 60 Prozent der Käufer legten sich zusätzlich Pilotwings zu, 10% wollten auch noch das Schachprogramm Shoji. Schon am ersten Tag gingen 300.000 Maschinen über den Ladentisch. Damit hat Nintendo schon einen Rekord mit dem Nintendo 64 eingeheimst: die erfolgreichste Hardware-Markteinführung aller Zeiten.

Toshinden-Serie für Sega Saturn

Nachdem das Prügelspiel Toshinden für Saturn nicht so gut gelang, wie man es sich im Vergleich zur PSX-Version wünschte, startet Takara ein neues Projekt. Toshinden URA heißt die Serie, die auf Segas 3D-Polygon-Bibliothek zurückgreifen soll. Das erste URA-Spiel wird laut Takara noch im Sommer (welcher Sommer bitte? Es ist Mitte Juli und draußen sind 15°C) veröffentlicht werden.

Spielereien auf dem Nintendo 64

Toll! Toll! Toll! Zum Nintendo 64 kann man auch diese lustigen bunten Controller kaufen und damit in den Genuß eines der außergewöhnlichsten Extras der neuen Wunderkonsole kommen. Auf dem Schirm wird angezeigt, welche Farbe der Controller hat. Ungeahnte Möglichkeiten wie z.B. Controller-Raten oder vielleicht auch mal den Mitspieler aus der Fassung bringen tun sich auf, wenn bspw. ein mit grüner Farbe umgespritztes Joystick-Pad, das ehemals rot war, nun mit der falschen Farbe angezeigt wird und man versucht ist, die schöne Konsole zum Kundendienst zu schicken -so ein Spaß. Bei Spielen wie Bomberman 64 oder Wayne Gretzky Hockey soll damit im Multiplayer-Modus die Orientierung erleichtert werden, heißt es.

Vectorman 3 kommt in die Spielhalle

Unter der Regie der Entwickler von Blue Sky kommt der dritte Teil der Vectorman-Saga direkt in die Spielhallen. Es handelt sich um ein Action-Jump´n Run, welches allerdings keinen Einfluß auf das baldige Wiederkehren der Figur auf dem Mega Drive haben wird. Vector Man war eines der erfolgreichsten Mega Drive-Produkte des letzten Weihnachtsgeschäftes.

Newsflash

+++Die japanischen Videospiel-Händler erfreuen sich mit Verwunderung, aber wachsender Begeisterung des reißenden Absatzes der bunten Nintendo 64-Joypads. Grund für die Verwunderung: Es gibt bis jetzt noch kein Spiel, das einen Mehr-Spieler-Modus hat+++Electronic Boutique (EB) verkauft die PlayStation in den USA zum absoluten Niedrigpreis von $ 99.-+++ id Software sucht immer noch nach einer Firma, die den 3D-Shooter Quake für Nintendo 64 umsetzt. Voraussetzung ist jedenfalls, daß es möglich ist, den Soundtrack von Nine Inch Nails-Mastermind Trent Raznor trotz fehlender CD-Option miteinzubauen ++++++Für Nintendo 64 werden 1996 noch folgende Titel in Japan veröffentlicht: Wave Race 64 (Sept.), Tetrisphere, Shadow of the Empire (Okt.), Super Mario Kart R, Goldeneye 007, Body Harvest, Blast Corpse (Nov.), Kirby's Air Ride, Star Fox 64, Buggie Boogie, Climber, Golf, F-Zero 64, Yoshis Island 64 (Dez.)+++



Stirb langsam...in der Spielhalle!

Unter dem Titel Die Hard kommt ein Action-Shooter aus der isometrischen Perspektive in die Spielhallen. Im besten Final Fight-Stil bewegen sich mit Texturen verschönerte Polygonen-Männchen durchs bleihaltige Geschehen. Zur Zeit wird Die Hard in diversen amerikanischen Arcades getestet und soll Ende des Sommers auch zu uns kommen. Über einen Saturn-Release wird nachgedacht, voraussichtlich will man schon Ende des Jahres eine Version für Segas 32-Bitter nachschieben.

© 20th century fox

Nintendo 64-Technologie in der Spielhalle



Nintendo und die japanischen Spielehersteller Seta haben eine Vereinbarung getroffen, nach der die Nintendo 64-Technologie auch in den Coin-ops der Firma genutzt werden darf. Nintendo erhofft sich davon einen ähnlichen Effekt wie die fruchtbare Zusammenarbeit zwischen Namco und Sony und will die potentiellen Automatenhits natürlich auch für die Heimkonsole anbieten. Seta hat übrigens mit dem Schachprogramm Shoji für Nintendo 64 schon eine Visitenkarte abgegeben. Nintendo denkt auch darüber nach, ihr Arcade-Board an Firmen wie Williams zu lizenzieren.



Capcom testet Puzzle Fighter

Eine Mischung aus Tetris und Street Fighter/Darkstalkers zauberte Capcom aus dem Ärmel. Ihr neustes Coin-op ist eine interessante Variante der Tetris-Thematik. Man spielt gegen den Computer bzw. einen zweiten Spieler. Schafft man besondere Muster oder Ähnliches, löst man Beat´em Up-Moves wie Fireball oder Dragonpunch bei den in der Bildschirm-Mitte befindlichen Kämpfern aus. Bei den Charaktereren handelt es sich um Baby-Ausführungen von Ryu, Ken, Dan, Sakura, Chun-Li, Donovan, Felicia, Hsien-Ko und Morrigan.



M2 vielleicht noch dieses Jahr in Japan?

Wie wir aus der Chefetage des Panasonic-Konzerns in Erfahrung bringen konnten, wird voraussichtlich noch dieses Jahr eine Markteinführung des M2 in Japan stattfinden. Auf die Frage, warum es in den vergangenen Monaten so ruhig um den 3DO-Nachfolger wurde, erklärte ein Sprecher, daß man nicht wie andere Firmen einen unendlichen Hype um neue Hardware aufbauen wolle. Vielmehr konzentrieren sich die Anstrengungen vorerst auf die Fertigstellung der Konsole und den Release auf dem japanischen Markt, wo man das Gerät testen und dann über Veröffentlichungen in Europa und den USA nachdenken werde.

Time Warner klinkt sich aus

Nachdem Time Warner schon im April die gesamte Coin-Op-Abteilung an Williams verkauft hat, ist nun der Rest der Videospiel-Abteilung dran. Nach letzten Meldungen möchte sich die Firma lieber verstärkt auf das Film- und Musikgeschäft konzentrieren. Warner hofft, die Geschäftsanteile demnächst verkaufen zu können, eventuell an eine Firma, die gerade neu ins Geschäft einsteigen möchte.



ATLANTA`96 HINTERLÄSST SEINE SPUREN: JEDER IST GEPACKT VOM OLYMPIAFIEBER, SORGT SICH UM DIE EIGENE FITNESS UND VERSUCHT IRGENDWIE, SICH SPORTLICH ZU BETÄTIGEN...

...AUCH ECHTE VIDEOSPIELFREAKS HABEN JETZT DIE MÖGLICHKEIT, BEIM ZOCKEN SO RICHTIG ABZUSCHWITZEN, DANK DEN NEUESTEN SPORTSPIELEN DIE ZUR ZEIT DEN MARKT ÜBERSCHWEMMEN...

SPORTS GAMES











Nintendo 64 wird voraussichtlich nicht vor 1997 in Europa erscheinen



In Japan war schon N64-Bescherung, in den USA werden am 30. September strahlende Videospiel-Augen zu sehen sein, nur wir hier im Hinterland der Zunft müssen nach wie vor mit Spekulationen und Verschiebungen leben. Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi teilte Anfang Juli intern mit, daß die Maschine nicht vor 1997 in Europa ausgeliefert werden wird. Man sagt, daß bis März 5 Mio. Einheiten produziert werden können. In Japan werden bis dahin 3.6 Mio. bzw. in den USA 1.4 Mio. Exemplare an den Mann gebracht sein. Bis Mitte Juli häuften sich dann widersprüchliche Meldungen, die besagten, daß man doch im Spätherbst mit einer kleinen Stückzahl in die hiesigen Läden kommen wird. Dagegen spricht die Tatsache, daß in den USA bis Weihnachten nur 500.000 Geräte ausgeliefert werden. Hauptursache der ganzen Misere ist ein Engpaß in der Gerätemanufaktur.

Nintendo will sich Street Fighter Alpha 2 exklusiv unter den Nagel reißen.

Um das SNES noch weiterhin am aktiven Leben teilhaben zu lassen, versucht Nintendo Capcoms Prügelknaller SF Alpha 2 für den Zeitraum von 1,5 Monaten ein exklusives Veröffentlichungsrecht zu erwerben. Das 32Mbit-Modul soll eventuell sogar direkt von Nintendo vertrieben werden. Nintendo versteht derzeit das SNES und nicht das Nintendo 64 als Direktkonkurrent zu PlayStation und Saturn.



Goodbye No. 1: Sega und Tom Kalinske gehen getrennte Wege

Tom Kalinske ist nicht länger Präsident von Sega of America. Seinen Platz nimmt Shoichiro Irimajiri ein, der seit 1993 bei der Firma beschäftigt ist. Zusätzlich verstärken Bernie Stolar (Ex-Sony) und Tedd Hoff (Ex-Atari) das Team. Kalinske wechselt nach sechsjähriger Zusammmenarbeit zu Education Technology LLC.

Cheat-Overkill für Saturn und Mega Drive



Alle Sega-Freunde mit Problemen beim Durchspielen diverser Titel werden sicherlich dieses hilfreiche Nachschlagewerk begrüßen. Im Tricks & Tips-Buch für Saturn und Mega Drive findet man bspw. Komplettlösungen zu Myst (Saturn), Landstalker (MD) oder gute Tips zu Sega Rally oder Virtua Fighter 2. Zu beziehen ist das Buch bei Order in Time (Tel.: 0711 / 616 485).

Nintendo of America rät den Käufern, sich bei den Händlern „beliebt" zu machen



Der US-Launch der 64-Bit-Konsole aus dem Hause Nintendo beginnt skurrile Züge anzunehmen. Nachdem die Videospiel-Händler keine Vorbestellungen mehr annehmen können und, wie man gerüchteweise hören konnte, aufgrund von Intervention von Big N auch nicht sollen, rät Nintendo of America den heißhungrigen Endverbrauchern, in engen Kontakt mit den Händlern zu treten. Marketing Chef George Harrison (nein, nicht *der* George Harrison) rät, daß die Käufer ihre Händler kennenlernen und die beste Zeit abpassen sollten, um sich eine Konsole zu sichern. Ob diese Zustände auch für den Deutschlandstart Anfang 1997 zu erwarten sind, bleibt offen.

Herzlichen Glückwunsch!

Hier sind die glücklichen Gewinner des Ridge Racer Revolution-Wettbewerbs aus der Ausgabe 7/96: Je eine PlayStation mit neGcon-Kontroller und Ridge Racer Revolution gehen an: Yvonne Lege, Mühlheim Ruhr, Regina Bültermann, Bünde und an Thorsten Wambach, Euskirchen. Ein Ridge Racer Revolution inklusive neGcon gewinnt Peter Tessarek aus Bremen und ein Ridge Racer Revolution erhält Sven von Bargen aus Berlin. Allen Gewinnern wünschen wir viel Spaß mit den Preisen.

Goodbye No. 2: Sony Computer Entertainment of America Vize-Präsident Jim Whims wurde entlassen.

Jim Whims und ein weiteres Mitglied der oberen Managment-Etage wurden aufgefordert, von ihren Posten zurückzutreten. Erklärend hieß es, daß im zweiten PlayStation-Jahr andere Stärken gefragt seien. Jack Trenton und Shigeo Maruiama rücken in die Führungsspitze nach.

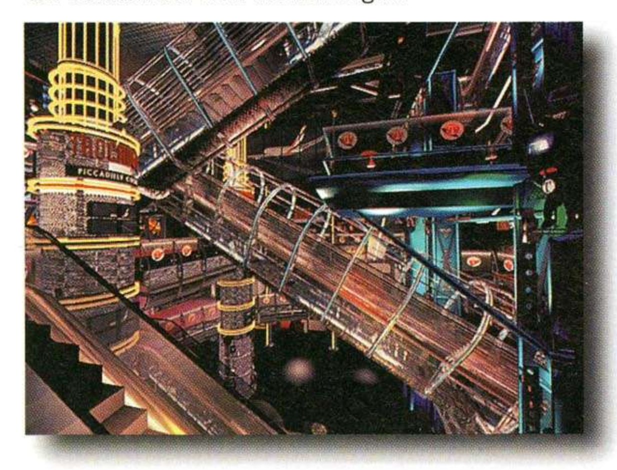
„Hot Price"-Label für deutsche Saturn-Produkte



Sega senkt die Preise für Saturn-Klassiker auf 49,95 DM. Seit dem 1. August kann man Daytona USA, Virtua Fighter, Victory Goal, Panzer Dragoon, Digital Pinball, Robotica, Cyber Speedway und Clockwork Knight als „Hot Price"-Produkte erstehen. Weitere Titel werden folgen.

Segaworld öffnet seine Pforten

Der weltgrößte Indoor-Theme Park Segaworld wird Ende August für Besucher offenstehen. Auf relativ begrenzter Fläche im Trocadero Center am Piccadilly Circus hat man sechs interaktive Ride-Attraktionen installiert. Über einen Raketenaufzug geht es erst einmal ins oberste Stockwerk, von wo aus man sich seinen Weg nach unten sucht. Die Entwicklung der Technologie hat über eine Milliarde Dollar gekostet. Die Besucher werden erleben, wie sich die eigene Kleidung in Raumfahrer-Anzüge verwandelt; sie werden wie die Testpersonen im Aqua Planet die Luft anhalten, da die Illusion perfekt zu sein scheint. Außerdem wird ein interaktiver Karneval enthalten sein. Sega glaubt, 1,75 Millionen Besucher im Jahr anzuziehen. 160 neue Jobs wurden geschaffen, weitere Indoor-Parks in ausgesuchten Städten der Welt werden folgen.

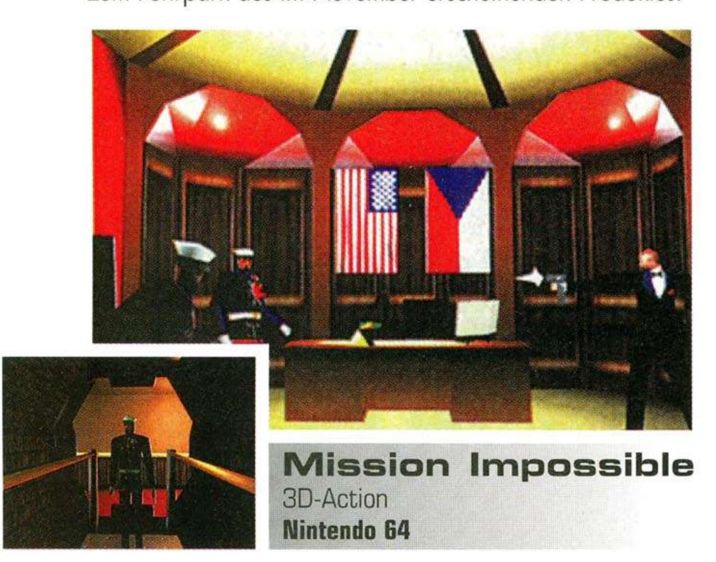



Highscore für Abenteurer
Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing . Auf der CeBIT HOME, der neuen PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-Internet-Online-Messe. Brandheiße Spiele aus aller Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteuers. Welcome CeBIT HOME.
Öffnungszeiten: 9.00 – 18.00 Uhr
Tagesausweis: DM 17,–
CYBER
HANNOVER 28.8.– 1.9.1996
CeBIT HOME ELECTRONICS
Die Erlebnismesse der multimedialen Generation
Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: 0511 - 893 31 39
T-Online (Btx) *32 300 80#
Internet
http://www.cebit-home.de
DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER



Micro Machines Military
Combat-Race-Game
Mega Drive

Wer kennt sie nicht, die höchst süchtig machende Micro Machines-Serie? Codemasters präsentiert als letzte Mega Drive-Veröffentlichung standesgemäß eine Fortsetzung der Erfolgsreihe. Über 30 Level mit dem klassischen Action-Rennspiel verspricht MMM und zusätzlich noch 20 MM Battle Arenas, in denen mit strategischem Geschick versucht wird, die Gegner aus dem Spielfeld zu befördern. Schauplatz ist z.B. ein Bauernhof, auf dem Hühner Löcher in die Vehikel picken können, oder ein Sandkasten, der nur von einem Feuerwerk beleuchtet wird. Schnellboote mit Geschützen, Panzer, Hubschrauber und andere Militärfahrzeuge gehören zum Fuhrpark des im November erscheinenden Produktes.



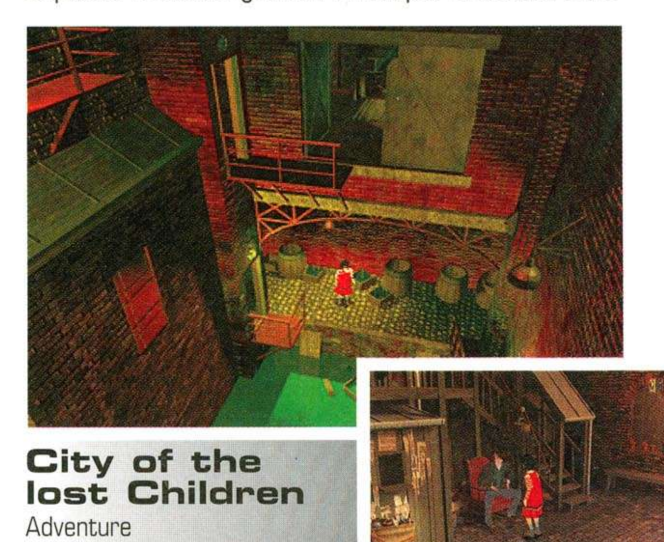
Mission Impossible
3D-Action
Nintendo 64

Während der neueste Tom Cruise-Film über die hiesigen Kinoleinwände flimmert, kündigt sich schon das zugehörige N64-Produkt an. In der Rolle eines CIA-Agenten kämpft man gegen Unterweltorganisationen, die eine Liste der Undercover-Agenten der CIA in ihre Hände bekommen wollen. Im Spiel ist nicht nur die Mission des Blockbusters enthalten, sondern auch diverse Plots aus der gleichnamigen TV-Serie. Es handelt sich um einen Shooter aus der Ego-Perspektive, der allerdings auch strategische Elemente beinhalten soll. Ob sich die Cartridge nach fünf Sekunden selbst zerstören wird, konnte bis Redaktionsschluß nicht geklärt werden. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: März 1997



Micro Machines V3
Rennspiel
PlayStation

1991 kam der erste Teil für das NES auf den Markt, seitdem wurden 750.000 MM-Module verkauft. Seit zwei Jahren arbeitet Codemasters an einer 32-Bit-Konvertierung. Die 50 Kurse wurden als echte 3D-Modelle entwickelt und mit Texture-Mapping optisch aufgepeppt. Über den gedeckten Frühstückstisch geht die Hatz ebenso wie quer durchs dampfende Mittagessen und in die Botanik des Vorgartens. 30 Autos können angewählt werden, darunter Sportrenner, Formel 1-Kutschen, Schnellboote, Panzer, Buggies oder Hubschrauber. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal 1996



City of the lost Children
Adventure
PlayStation

Einer der bizarrsten Filme des letzten Jahres war Die Stadt der verlorenen Kinder, eine skurrile Story um einen alten Mann, der seine Lebensenergie aus den Träumen von Kindern bezieht. Der Titel wird ein ausgefuchstes Puzzle-Adventure, dessen Plot sich direkt am Film orientiert. Der Art Director des Films, Marc Caro, hat selbst am Spiel mitgearbeitet, ebenso Komponist Angelo Badalamenti. Über 20 verschiedene Charaktere, die im Motion Capture-Verfahren lebensecht animiert wurden, sind im Spiel enthalten, ebenso mehr als 100 vorberechnete Hintergründe. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 4. Quartal 1996

GAME EXPRESS

Kostenlose Preisliste anfordern

action & price power

Super NES

Animaniacs 2	dt	119.95
Asterix & Obelix	dt	124.95
Donald in Maui Malla	dt	119.95
Donkey Kong Count. 2	dt	109.95
Dracula X (16 MB)	dt *	119.95
Earth Worm Jim 2	dt	89.95
Hebereke 2	dt	79.95
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.95
Jungle Strike	dt	99.95
Lost Vikings 2	dt *	99.95
Mario World 2	dt	109.95
Marvel Super Heroes	dt *	89.95
Mega Man X 3	dt	89.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
Pinocchio	dt	124.95
Porky Pig's H.Hol.	dt	69.95
Primal Rage	dt	89.95
Revolution X	dt	69.95
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Star Trek:Deep Space	dt	109.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	64.95
Unirally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt	109.95

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	44.95
Beavis and Butthead	dt	34.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man X	uk	59.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Stargate	dt	39.95
Tiny Toon	dt	34.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	79.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95
Infrarot Joypad	dt	39.95
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Scart Kabel S.NES	dt	18.95
Spieleb.Mario Worl.2	dt	22.95
Spieleber. Donkey 2	dt	23.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Tecno 517 Joypad	dt	28.95
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

Gameboy

Battle Toshinden	dt	49.00
Donald in Maui Ma.	dt *	59.95
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirbys Block Ball	dt	59.95
NHL Hockey 96	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	dt	59.95
Worms	dt	54.95

Sonderangebote

Addams Family 1	dt	34.95
Addams Family 2	uk	34.95
Adventure Island 1	dt	39.95
Hunchback	dt	34.95
Stargate	dt *	29.95
Waterworld	dt	39.95

Mega Drive

Animaniacs 2	dt	99.95
Bugs Bunny	dt *	59.95
Cut Throat Island	dt	64.95
Earth Worm Jim 2	dt	79.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Int. S.Soccer Deluxe	dt *	72.95
Lobo	dt *	99.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Olympic Summer Games	dt	99.00
Pocahontas	dt *	104.95
Revolution X	dt	59.99
Star Trek:Deep Space	dt	99.95
Toy Story	dt	69.99
Weapon Lord	dt *	99.95
Worms	dt *	99.95

Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Wily Wars	dt	39.95
NHLPA Hockey '95	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95

Saturn

Alien Trilogy	dt *	89.95
Alien Trilogy	us *	119.00
Alone in the Dark 2	dt	89.95
B.A. Toshinden Remix	dt	79.95
Casper	dt *	79.95
Cyberia	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	69.99
Descent	dt *	89.95
Destruction Derby	dt *	79.00
Discworld	dt	79.00
Driving Need f.Speed	dt	79.95
Earth Worm Jim 2	dt *	84.95
Euro'96 Soccer	dt	94.00
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Jewels of the Oracle	dt *	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
Night Warriors	dt *	99.00
Olympic Games	dt *	79.95
Panzer Dragoon 2	dt	89.95
Primal Rage	dt *	89.95
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt *	79.00
Space Hulk	dt *	79.99
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	79.95
Thunderhawk 2	dt	94.95
Tilt	dt *	89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt *	129.00
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Sonic	dt *	109.00
Virtual Golf	dt *	89.00
Virtual Tennis	dt	79.95
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlemania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95

Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt *	119.99
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	439.95
Universal Adaptor	dt	44.95

Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	79.95
Alien Trilogy	uk	79.95
Aliens	dt *	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Battle A.Toshinden 2	dt	94.00
Cyberia	dt	89.95
D (Dining Table)	dt	79.95
Darkstalkers	dt *	84.95
Descent	dt	79.95
Discworld kp.dt.	dt	84.95
Dracula X	dt *	89.95
Dr. Need for Speed	dt	84.95
Extreme Pinball	dt	84.95
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	69.95
Gex	dt	84.95
Gunship 2000	dt	99.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
John Madden 97	dt *	89.95
Konami Open Golf	dt *	89.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
Namco Museum Piece 1	dt *	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '97	dt *	84.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt *	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	64.95
Raven Project	dt	89.95
Resident Evil	dt *	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt *	89.95
Slam 'N Jam	dt	79.95
Space Hulk	dt	89.00
Street Racer	dt *	89.95
Streetfighter Alpha	dt	79.95
Syndicate Wars	dt *	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.95
Tilt	dt *	84.00
Time Commando	dt *	89.00
Top Gun	dt *	84.95
Total NBA 96	dt	94.00
Track & Field	dt	89.95
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt *	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men:Children o.t.A	dt *	84.00

Sonderangebote

Air Combat	dt	59.95
Battle A.Toshinden 1	dt	59.95
Revolution X	dt	49.95
Ridge Racer 1	dt	59.95
Streetfighter Movie	dt	49.95
WWF Arcade	dt	59.95

Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt	39.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.95
Performer Lenkrad	dt	119.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	389.95

3-DO

Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Gridders	uk	69.95
Gridders	us	69.95
Snowjob	dt	84.95
Zhadnost	uk	64.95

Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
Deathkeep	uk	29.95
Dragon Lore	dt	29.95
Driving Need f.Speed	dt	29.95
PGA Tour Golf 96	dt	29.95
Rebel Assault	dt	49.95
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.95
Shadow War of Succ.	us	54.95
Shock Wave 2	dt	29.95
Syndicate (DA)	dt	29.95

Zubehör

Goldstar 3DO&Fifa Soc.	dt	229.95
Panasonic 3DO&Starbl.	dt	229.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf mit einem Flying Arts Franchise-Laden!!!

SIE ...

... haben kaufmännische Grundkentnisse
... können mit Menschen umgehen
... kennen sich mit PC- und Konsolenspielen aus
... haben geringes Grundkapital

SIE ...

... Sie werden selbstständiger Unternehmer
... Sie arbeiten mit einem starken Partner
... Sie profitieren von einem erfolgreichen Unternehmenskonzept
... Sie arbeiten mit Menschen und Produkten, die Ihnen Spaß machen

Wir...

... bieten das nötige Know-How zu einer erfolgreichen Selbstständigkeit
... stellen Ihnen die technischen Möglichkeiten zur Verfügung ein modernes Ladenlokal zu führen
... bieten eine breitgefächertes, sich ständig erweiterndes Sortiment
... arbeiten mit Ihnen in einem stetit wachsendem Markt

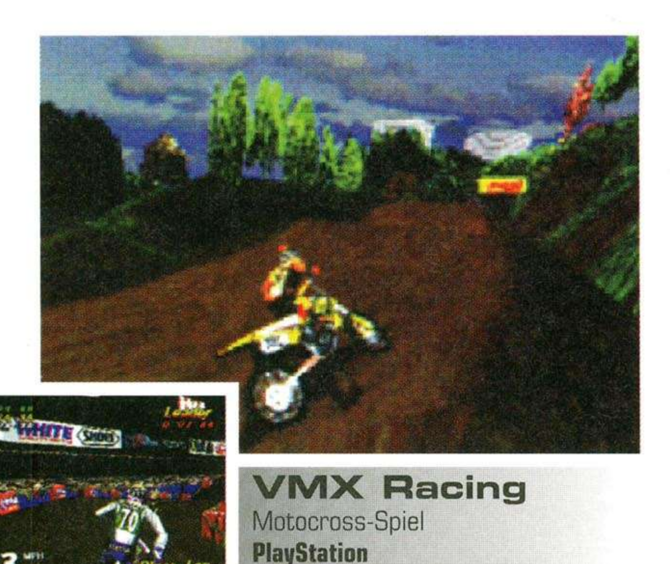
Denn...

... nur gemeinsam ist man stark!!!

FLYING ARTS

Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen
Phone: 02 08 / 8 23 27-0 · Fax: 0208 / 8 23 27-99





VMX Racing
Motocross-Spiel
PlayStation

Spektakuläre Cross-Bike-Rennen erfreuen sich immer größerer Beliebtheit bei den Fernsehzuschauern. Mit VMX Racing soll das Feeling, mit einem PS-starken Motorrad durch unwegsames Gelände zu heizen, simuliert werden. Die Programmierer haben sich ganz neue Grafikroutinen ausgedacht, die es erlauben, bis zu acht detailliert dargestellte Polygon-Biker und die komplexe Landschaftsgrafik des Spieles darzustellen. Außerdem hat man eine Zoom In/Zoom Out-Funktion eingebaut, so daß Ihr Eurem Bike quasi am Schutzblech kleben könnt. Das Spiel hat zudem einen Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen, jede Menge versteckte Kurse, und auch die Biker sollen ein paar wirklich fiese Tricks auf Lager haben. Hört sich fast an, wie Road Rash im Gelände. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Dezember



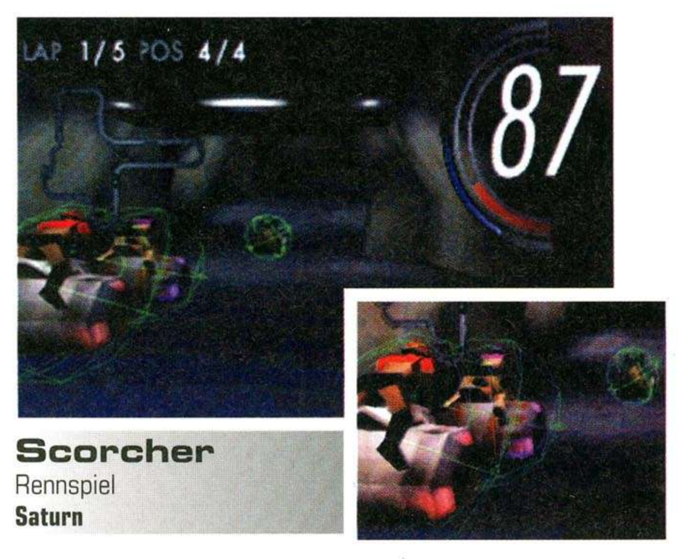
McLaren at Le Mans
Rennspiel
PlayStation

Electronic Arts plant, obwohl Andretti Racing noch nicht einmal auf dem Markt ist, schon wieder ein weiteres Rennspiel für die 32-Bit-Konsolen. Den Informationen zufolge, die wir bisher erhielten, handelt es sich um eine Simulation des 24 Stunden-Rennens von Le Mans, die die ca. acht Meilen lange Rennstrecke haargenau wiedergeben soll. Etwa 50 verschiedene Rennwagen stehen am Start, der Spieler taktiert mit Options wie Boxenstops oder Fahrerwechsel und kann zwischen einem Arcade- und einem Simulations-Modus wählen. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Frühjahr



Kumite
Beat'em Up
PlayStation

Obwohl Prügelspiele wie Tekken 2 oder Virtua Fighter 2 allerorts zu Jubelstürmen führten, kann man doch noch eine Menge an diesen Titeln aussetzen. Bei Tekken 2 bspw. hat man es doch eher mit einem Pseudo-3D-Spiel zu tun. Bei Virtua Fighter hat man durch die Ringbegrenzung auch nicht uneingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten, und bei allen Prügelspielen bleiben die Kämpfer bis zum Schluß topfit, bis sie schließlich mit dem letzten Pixel der Energieleiste ihr virtuelles Leben aushauchen. Kumite geht laut Hersteller Konami hier neue Wege. Die obengenannten Mankos wurden beseitigt, d.h. man kann um den Gegner herumspringen, ihn von hinten attackieren, einen unbegrenzt großen Kampfschauplatz benutzen und Waffen einsetzen und seinem Kontrahenten Verletzungen zufügen, die sich auf den weiteren Kampfverlauf auswirken. Geplanter Erscheinungstermin: Dezember



Scorcher
Rennspiel
Saturn

Die Edelprogrammiertruppe von Scavenger entwickelt derzeit im Konsolenbereich ausschließlich für Saturn. Scorcher ist ein Zukunfts-Rennen, in dem sich rivalisierende Banden auf Luftkissenfahrzeugen bekriegen. Es soll eine unglaubliche schnelle 3D-Engine besitzen und trotzdem detaillierte Grafiken beinhalten. Scorcher kann aus verschiedenen Perspektiven gespielt werden und erinnert in punkto Gameplay an wipEout. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: unbekannt

PlayStation

Bei Gunship hat der Gegner

KEINE CHANCE!



Gunship ist die ultimative Hubschraubersimulation für die **PlayStation**. Fliegen Sie so dicht über dem Boden, daß der kleinste Fehler Ihr letzter wäre, weichen Sie Gebirgsketten aus, oder tauchen Sie in Flußtäler ab. Klemmen Sie sich in heißen Konflikten in der Golfregion und Mitteleuropa hinter den Steuerknüppel der fünf modernsten und gefährlichsten Helikopter, um mit infrarotgesteuerten oder radargelenkten Waffen Ihre Gegner auszuschalten. Fliegen Sie Gunship, und geben Sie dem Gegner keine Chance!

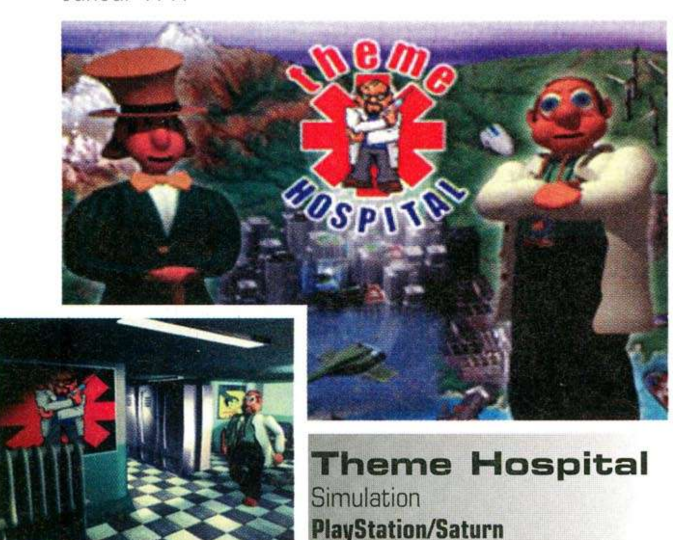
MICROPROSE



Discworld 2 Vermutlich vermißt...?!

Adventure
PlayStation

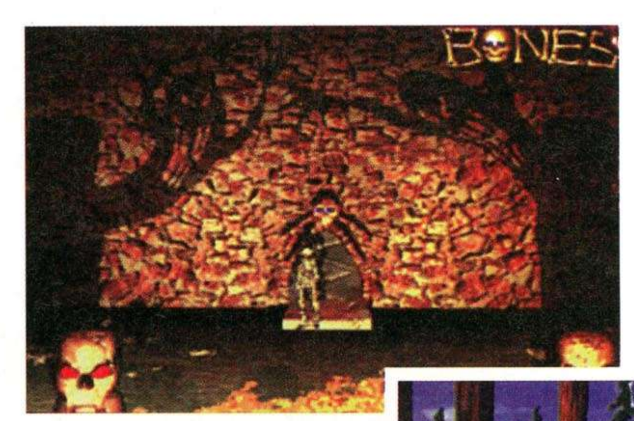
Nach dem beachtlichen Erfolg des ersten Teils der Discworld-Saga, schiebt Psygnosis nun ein Sequel nach. Kurz die Story: Der Tod tritt in unbefristeten Streik -was natürlich zu haarsträubenden Entwicklungen auf der Scheibenwelt sorgt, denn die Toten, die nun nicht mehr entsorgt werden, können nach Belieben Unfrieden stiften, aber was soll´s, sie sind ja schon tot. Zauberniete Rincewind spielt die Hauptrolle in dem 2 CDs umfassenden Epos. Über 20.000 Animationsphasen wurden für die Zeichentrickgrafik verwendet, leider hat Rincewind nicht mehr seinen üblichen Look, sondern erinnert mehr an eine Kreuzung zwischen den drei Musketieren und einer Trümmertunte, die unter Unterernährung leidet. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Januar 1997



Theme Hospital

Simulation
PlayStation/Saturn

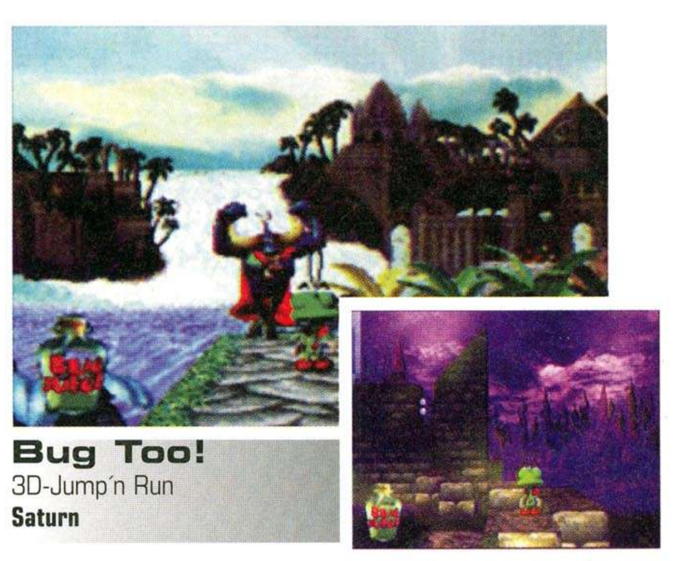
Wer jetzt endlich genug davon hat, einen Vergnügungspark aufzubauen, bekommt von den Theme Park-Programmierern neues Futter. Diesmal gilt es, ein Krankenhaus zu managen; dabei übernimmt man sozusagen sämtliche Aktivposten wie Gehirnchirurg, Krankenschwester oder Hausmeister. Gespickt mit aufwendigen Rendergrafiken, soll die doch vordergründig trockene Thematik locker angepackt werden, allerdings kein noch so unbedeutendes Detail des Hospital-Alltages ausgelassen werden. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: unbekannt



Mr. Bones

Jump´n Run
Saturn

Das erste Produkt der Firma Sega Soft wird knochenhart, Mr. Bones, das fidele Skelett, besteht Abenteuer in der Unterwelt. Man spricht davon, daß Mr. Bones eines der innovativsten Produkte seit langem sein soll und tonnenweise abwechslungsreiches Gameplay enthalten wird. Auf zwei CDs befinden sich ca. 30 Level und sieben verschieden Grafik-Engines. Man hat die altbekannten 2D-Abschnitte, 3D-Runden oder so ausgefallene Blickwinkel wie „Worm´s Eye-View", bei dem man von unten die Füße des Knochengerüstes sieht. Bei manchen Leveln wurden in den Vorder- und Hintergrund FMV-Sequenzen einkopiert, so daß man glaubt, Unmassen an Parallax-Ebenen auf dem Schirm zu sehen. Mr. Bones ist ein exklusives Saturn-only Produkt. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: November



Bug Too!

3D-Jump´n Run
Saturn

Noch bunter, noch abgedrehter und noch mehr Bugs verspricht das Sequel zum erfolgreichen Saturn-Jump´n Run rund um den Käfer mit Hang zum Filmstar. Zwei neue Charaktere schließen sich Bug an, Maggot Dog und Super Fly, und jede Menge skurriler Level wollen erkundet werden. Die neue Grafik-Engine, die für dieses Spiel entwickelt wurde, erlaubt weitaus schnelleren Grafikaufbau und detaillierte Grafiken als im ersten Teil. Die Reise führt durch Höhlen, unter die Wasseroberfläche oder durch ein Kaleidoskop. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Dezember

O.I.T.

! Order In Time goes Internet !
Order-in-Time.de@t-online.de

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel	399.90
Saturn mit Sega Rally	469.00
Game Buster	89.90
Advanced Military Commander 2	99.90
Alien Trilogy us	109.90
Amok us	99.90
Baku Baku Animal	69.90
Bomberman jap	109.90
Blazing Dragons	89.90
Bust-A-Move 2	99.90
Darius Gaiden jap	49.90
Dark Saviour us	109.90
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap	79.90
Daytona USA dt	69.90
Decathlete jap	109.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	79.90
Die Hard Trilogy us	109.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	129.90
Game Gun	89.90
Gradius Deluxe Pack jap	109.90
Gungriffon	109.90
Guardian Heroes	89.90
Gunbird jap	99.90
Hang On 95	84.90
Impact Racing	89.90
Iron Storm us	109.90
Jonny BazookaTone	49.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters jap	119.90
Langresser 3 jap	129.90
Loderunner jap	109.90
Mystaria	99.90
NBA Action us	109.90
Nights jap	109.90
Nights jap & Special Controller	139.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Games	79.90
Panzer Dragoon dt	79.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt	69.90/89.90
Parodius Deluxe dt	49.90
Primal Rage	84.90
Powerplay Hockey us	89.90
Return Fire us	109.90
Road Rash	89.90
Romance IV us	109.90
Scorcher us	99.90
Sega Rally dt	99.90
Shanghai	79.90
Shellshock	89.90
Shining Wisdom us	109.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors us	89.90
Slam´n Jam ´96	109.90
Sonic Wings jap	109.90
Shockwave Assault	89.90
Steam Gear Mash jap	59.90
Street Fighter Alpha	89.90
Story Of Thor us	109.90
Tilt	89.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	89.90
True Pinball	89.90
Ultimate 3 us!!!!	109.90
Victory Goal 96	94.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter Remix	49.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids jap	109.90
Virtua Racing	49.90
WWF Wrestlemania	89.90
Wing Arms	89.90
wipEout	79.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Mission Stick	149.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
MPEG-Karte	319.90
Konverter für Importspiele	39.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

PlayStation	389.90
Game Buster	89.90
Alien Trilogy	79.90
Alone In The Dark 2	99.90
Arcade Greatest Hits us	99.90
Bottom Of The Ninth us	99.90
Bust-A-Move 2 us	69.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Die Hard Trilogy us	99.90
DiscWorld dt (dt. Texte)	89.90
Extreme Pinball	79.90
Fade To Black	94.90
Fifa Soccer 96	69.90
Jumping Flash 2 jap	129.90
King Of Fighters 95 jap	139.90
Kings Field Hintbook	49.90
Magic Carpet	89.90
Motor Toon GP 2 jap	129.90
Myst	89.90
Namco Museum 1	94.90
Namco Museum 3 jap	139.90
NBA In The Zone	79.90
NBA Live 96	79.90
NHL Face Off	89.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Summer Games	99.90
Overblood jap	149.90
Po´ed	89.90
Powerplay Hockey	89.90
Primal Rage	89.90
Resident Evil us (Biohazard)	99.90
Resident Evil Hintbook	49.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	94.90
Road Rash	89.90
Tekken dt	99.90
Tekken 2 jap	139.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Tobal 1 jap	149.90
Top Gun	99.90
Toshinden 2	94.90
Total NBA 96	89.90
Track & Field	99.90
True Pinball	89.90
Twotenkaku jap	69.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault	89.90
Skeleton Warrior	89.90
Slam ´n Jam ´96 us	99.90
Starfighter 3000	99.90
Street Fighter Alpha	89.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	89.90
Warhammer	89.90
wipEout	89.90
Wing Commander III	99.90
Worms	89.90
Joypad	54.00
Memory Card Plus	79.90
Namco neGcon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Racing Controller	89.90
Ascii Joyboard	109.90
RGB-Kabel	39.90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario	1399.00

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	199.90
Jaguar Spiele	ab 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Boogerman dt	89.90
Civilisation	129.90
Donkey Kong Country 2 dt	119.90
FIFA Soccer 96	99.90
Final Fight 3	99.90
Front Mission 2 jap	99.90
Goeman V jap	129.90
Kirby´s Ghost Trap	69.90
NBA Live 96	99.90
Madden 96	99.90
Mario Kart	69.90
Mega Man X3	109.90
PGA Tour Golf 96	79.90
Pinocchio	99.90
Toy Story	109.90
Asterix & Obelix dt	89.90
Yoshi's Island dt	109.90

SNES Rollenspiele

Robotrek	89.90
Bahamut Lagoon jap	199.90
Big Sky Trooper us	89.90
Brainlord	89.90
Brandish us	109.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Dragon Warrior V (Enix) us	139.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Earthbound	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
King Arthur	89.90
Lufia	89.90
Lufia 2 us	129.90
Paladins Quest us	109.90
Romance VI us	129.90
Ruins Of Virtue 2 us	99.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Secret of the stars us	119.90
Super Mario RPG	129.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Illusion Of Time dt	99.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	69.90
Desert Strike	49.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
J. League Soccer 2 jap	49.90
Landstalker	59.90
Light Crusader dt. Texte	114.90
Nigel Mansell dt	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96 dt	89.90
Madden NFL 95/96	29.90/89.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	109.90
Pete Sampras ´96	89.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	59.90
Theme Park	94.90
Toy Story	79.90
Vectorman dt	59.90
Worms	89.90

Mega CD

CDX Pro	59.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	44.90
diverse Spiele ab	29.90

32X

Chaotix dt	49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49.90
FIFA Soccer 96	49.90
Metal Head	49.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	49.90
T-Mek	49.90
Virtua Fighter dt	49.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	49.90

Neo Geo CD

Pulstar	89.90
Samurai Shodown 3	89.90

Zeitschriften
Game Fan 17.00
PlayStation + CD engl. .. 25.00

Versand
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Großhandel
Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485



NINTENDO 64
latest News & Facts

Ein Special von Stephan Girlich • Kai Neugebauer

In Europa undenkbar: um Schüler und Angestellte daran zu hindern, blau zu machen, wurde in weiser Voraussicht der Verkaufsbeginn des Nintendo 64 in Japan auf einen Sonntag gelegt. Seit dem Start am 23. Juni konnte innerhalb einer Woche die gesamte Erstproduktion von 500.000 Geräten problemlos an den Mann gebracht werden, was gleichbedeutend mit der erfolgreichsten Markteinführung einer Konsole aller Zeiten ist.

Bis März 1997 will Nintendo 3,6 Millionen Exemplare in Japan und 1,4 Millionen Einheiten in den USA - dort wird die Traumkonsole ab dem 30. September in den Läden stehen - abgesetzt haben. Da innerhalb dieses Zeitraums insgesamt „nur" 5 Millionen Nintendo 64 hergestellt werden können, ist ein Release, selbst in geringen Stückzahlen, in Europa vor 1997 wohl höchst unwahrscheinlich. Ungeduldige sind also auf Importgeräte angewiesen, glücklicherweise scheint die Hochpreisphase schon beendet. Viele Versandhändler bieten das Nintendo 64 in der Grundausstattung inklusive Super Mario 64 momentan zu Preisen um 750,- DM an, bis vor kurzem noch mußte man um die 1500,- DM investieren. Weitere Module schlagen mit ca. 150,- DM zu Buche.

Das Nintendo 64 ist im Gegensatz zu Ataris Jaguar eine echte 64-Bit-Maschine. Im Inneren der Konsole schlummert eine 64-Bit-RISC-CPU, die mit 93,75 MHz getaktet ist. Durch die 64-Bit-Architektur ergibt sich demzufolge im Vergleich zur 32-Bit PlayStation eine bis zu sechsmal höhere Leistungsfähigkeit. Optisch fällt das Nintendo 64 durch seine geringen Ausmaße (260 x 190 x 73) kaum auf, ist dafür aber von allen Next Generation-Konsolen mit ausgestellten Füßen und weichen Ausbuchtungen am geschmackvollsten designed. Dem Grundgerät beigepackt sind nur ein Netzteil, das in den riesigen Schacht an der Geräterückseite eingesteckt wird, sowie ein Controller. Über den Multi AV-Out-Ausgang wird die Verbindung zum Fernseher hergestellt, ein RGB-Signal liegt allerdings nicht an. Um eine maximale Bildqualität zu erzielen, empfiehlt sich ein RGB-Umbau (ca. 100 DM), Informationen

dazu erhaltet Ihr bei Wolfsoft (Tel: 02622 / 83517). Zwischen dem Power-Schieberegler und dem Reset-Knopf auf der vorderen Geräteoberseite findet sich der Memory Expansion-Port, in dem das Jumper Pak, ein Blindmodul, sitzt. Möglich ist, daß sich hier der 4MByte große Arbeitsspeicher des Nintendo 64 später aufstocken läßt, wodurch die Rechengeschwindigkeit nochmals deutlich steigen würde.

Die zweite Schnittstelle auf der Geräteunterseite ist für das 64DD vorgesehen. Das Aussehen des magnetischen Speichermediums ist exakt auf das des Nintendo 64 abgestimmt, plaziert wird es direkt unter der Konsole. Das Laufwerk soll zwischen 400,- bis 500,- DM kosten - ein nicht ganz billiger Spaß.

Nintendo 64 - the one and only?

Daß das Nintendo 64 die Konsole der Zukunft ist, daran möchten wir nicht zweifeln. Daß das Nintendo 64 die 32-Bit-Konkurrenz von Sony und Sega in den oftmals zitierten Acker kickt, daran schon. Ob der grafischen Fähigkeiten gibt es sicherlich kein Wenn oder Aber, hier hat die 64-Bit-Maschine die Nase deutlich vorn. Trotzdem, das Auge spielt zwar auch mit, sagt aber letztendlich nur herzlich wenig über die Qualität eines Spiels aus. Von Nintendo selbst stammt die Aussage, daß derartig geniale Spiele wie Super Mario 64 oder Pilotwings 64 nicht wie am Fließband produziert werden können, also auch unter der Nintendo 64-Software eine Ausnahmestellung einnehmen. So bleibt es vor allem abzuwarten, was die Lizenznehmer von Capcom bis Virgin auf die Beine stellen. Auch gehen wir davon aus, daß bis zum Jahresende nur die wenigsten der angekündigten Titel wirklich fertiggestellt sein werden, eine Tatsache, die uns Europäern das lange Warten bis Anfang 1997 vielleicht etwas erleichtern wird. Der vermeintlich günstige Preis des Nintendo 64 ist mit dem Erscheinen des 64DD hinfällig, kostet die Konsole dann doch fast doppelt so viel wie eine PlayStation oder ein Saturn. Wir sind gespannt, ob das Gütesiegel Nintendo ausreichen wird, den Endverbraucher an solche Preisregionen heranzuführen.

...beachtet auch die N64 Release-Liste auf Seite 96

NINTENDO 64

Das ultimative Glossar

Anti-aliasing





Dihtering





Environment Mapping



Fog





64DD

Arbeitstitel des speziell für das Nintendo 64 entwickelten Speichermediums. Das Zusatzgerät soll noch diese Jahr auf der Shoshinkai in Tokyo Ende November vorgestellt werden. Das 64DD wird über den Erweiterungsport an der Unterseite des Nintendo 64 angeschlossen und hält 64 MByte an Daten fest. Das Speichermedium ist am ehesten mit einer Diskette vergleichbar.

Alias Power Animator

Das populärste 3D Modelling und Animationsprogramm. Den Entwicklern für das Nintendo 64 steht mit dem Project Reality Development System (PRDS) eine spezielle Version zur Verfügung, die das Übertragen von 3D Modellen und Animationen auf das Nintendo 64 vereinfacht.

Anti-aliasing

Eine Technik, um die Ecken und Kanten von Bitmap-Grafiken weichzuzeichnen. Diese Funktion ist ein Bestandteil der Grafikhardware.

CPU

Central Processing Unit. Der Hauptprozessor in einer Konsole (Computer). Im Nintendo 64 sitzt eine 64-Bit-RISC-CPU des Typs MIPS 4000, der mit 93,75 MHz getaktet wird.

Controller Pack

Vergleichbar mit der Memory Card für die PlayStation. Das Zubehör wird in den Slot an der Unterseite des Nintendo 64-Controllers eingesteckt und dient zum Speichern von Spielständen und Konfigurationen. Die Größe beträgt 32 KByte (256 KBit).

Dithering

Eine Technik, um die Qualität der Grafik zu verbessern. Durch das Aufrastern von Images werden dem Auge mehr Farben als tatsächlich dargestellt vorgegaukelt.

Environment mapping

Eine Rendertechnik, um realistische Reflexionen auf Körpern darzustellen. Dieses Feature ist ein Bestandteil der Grafikhardware.

Fog

Eine Funktion, die weiter entfernte Objekte in einer Art Nebel verschwinden läßt, um dem Prozessor Rechenleistung zu sparen. Diese Funktion ist ein Bestandteil der Grafikhardware.

Gouraud Shading

Eine Rendertechnik, um auf 3D-Modellen realistisch wirkende Texturen darzustellen. Diese Funktion ist ein Bestandteil der Grafikhardware.

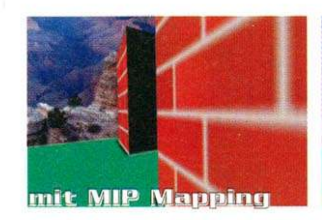


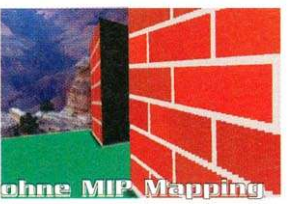
Level of detail

Abhängig von der Entfernung zu einem Objekt wird die Render-Qualität bestimmt. Diese Funktion ist ein Bestandteil der Grafikhardware.

MIP Mapping

Ein spezieller Weichzeichner, der die Schärfe einer Texture bestimmt. Abhängig von der Entfernung wird die Bitmap ständig neu berechnet. Steht Ihr bspw. direkt vor einer Wand, sind keine überdimensionalen Pixel zu sehen. Diese Funktion ist ein Bestandteil der Grafikhardware.





Multiprocessing

Viele Prozessoren in einem System, die unabhängig voneinander arbeiten. Das Nintendo 64 kann mit seinen Prozessoren (CPU, RCP, RDP) bspw. gleichzeitig Grafiken erstellen, Audio abspielen und den Controller abfragen.

Multitasking

Die Fähigkeit eines Betriebssystems, mehrere Prozesse gleichzeitig abzuarbeiten. Im Nintendo 64 wird diese Funktion vom RCP benutzt.

Multithread

Eine Technik, um Programme in kleine Prozesse aufzuteilen und gleichzeitig auszuführen. Im Nintendo 64 wird diese Funktion von der CPU benutzt.

Perspective-correct texture mapping

Durch diese Funktion werden Texturen perspektivisch korrekt auf die Polygone gelegt, was Verzerrungen gänzlich vermeidet und weniger Polygone als bspw. bei der PlayStation beansprucht.



RAM
Random Acces Memory. Das Nintendo 64 besitzt 4 MByte (32 MBit) Arbeitsspeicher.

RCP
Reality Co-Processor. Von Silicon Graphics entwickelter Chip, der für Audio und Grafik zuständig ist.

RDP
Reality Display Processor. Der RDP ist ein Bestandteil des RCP und für Texture Mapping, Anti-Aliasing und Pixel-Grafiken zuständig.

ROM
Read Only Memory. Speicherbausteine in einem Spielemodul. Im Augenblick gibt es 4, 8 oder 12 MByte große Module. Super Mario 64 bspw. ist ein 8 MByte-Modul (64 MBit).

RSP
Reality Signal Processor. Der RSP ist auch ein Bestandteil des RCP und für 3D-Manipulationen und Audio-Funktionen zuständig.

Specular reflection
Eine Rendertechnik, um Reflexionen von Lichtquellen auf einer spiegelnden Oberfläche darzustellen. Diese Funktion ist ein Bestandteil der Grafikhardware.

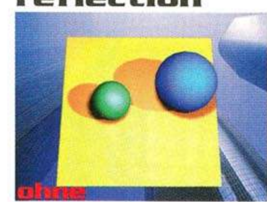
Sprite animation
Eine Animationstechnik für 2D-Grafiken in Bewegung. Diese Art der Animation ist typisch für ältere Konsolen und PCs. Das Nintendo 64 unterstützt Sprite-Animationen, jedoch mit zusätzlichen 3D-Features.

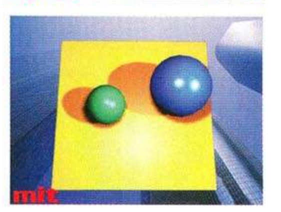
Texture
Eine Grafik, die auf einen 3D-Körper projeziert wird.

ohne

Z-buffer
Diese Funktion sorgt dafür, daß Polygone in der richtigen Reihenfolge gezeichnet und pixelgenau in der Tiefe abgeschnitten werden. Mit diesem Feature will Nintendo das berüchtigte Ploppen beim Grafikaufbau in den Griff kriegen.

Specular reflection


ohne


mit

Texture


mit

VIRTUA FIGHTER KIDS

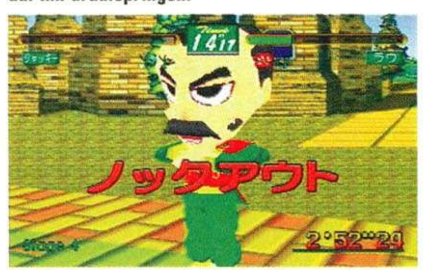
PHILIPP NOACK


Wie schon bei VF2 sind auch hier die Backgrounds kein echtes 3D.

Wenn wir es genau-nehmen, hat nicht Sega sondern Capcom den Reigen der Beat'em Up-Verjüngungskuren eröffnet. Mit Street Fighter Alpha präsentierte man bereits kämpfende Milchgesichter, die jetzt jedoch von AM2s Kindergartentruppe altersmäßig locker unterboten werden.

Man darf sich von der für manche sicherlich abschreckenden grafischen Gestaltung nicht täuschen lassen, hinter dem kindlichen Äußeren verbirgt sich eine wohlausgefeilte Prügelspielmechanik. Sie stammt im wesentlichen vom Vorgänger und Vorbild Virtua Fighter 2, allerdings wurde das Tempo leicht erhöht. Nach wie vor basiert die Steuerung auf einem Drei-Tasten-System. Mit A wird gedeckt, mit B zugeschlagen und mit C getreten. Kombiniert man die Tasten untereinander und mit den Richtungen des Steuerkreuzes, entsteht eine Vielzahl von Moves. Werden die Buttons in einer bestimmten Reihenfolge aneinandergehängt, führen die Figuren Schlagserien, sogenannte Combos aus. Zehn „Fighterchen" stehen zur Wahl, neben dem Stammpersonal findet man auch ein besoffenes Shun-Baby und einen Mini-Lion. Auffällig ist auch die Auflösung: Das komplette Spiel wurde in einem hochauflösenden Interlace-Modus programmiert, wodurch es stärker denn je zuvor an die original Sega-Arcade-Maschinen erinnert (vom Flackern einmal abgesehen).


Sobald der Gegner am Boden liegt, kann man auf ihn draufspringen.


Lau hat auch schon als Kind so fies gegrinst.


Die Kämpfer blicken immer in Richtung des Gegners.

INFOS

System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Testmuster	Sega
Veröffentlichung:	Oktober


Round 1! Fight!

Grafik-Falle

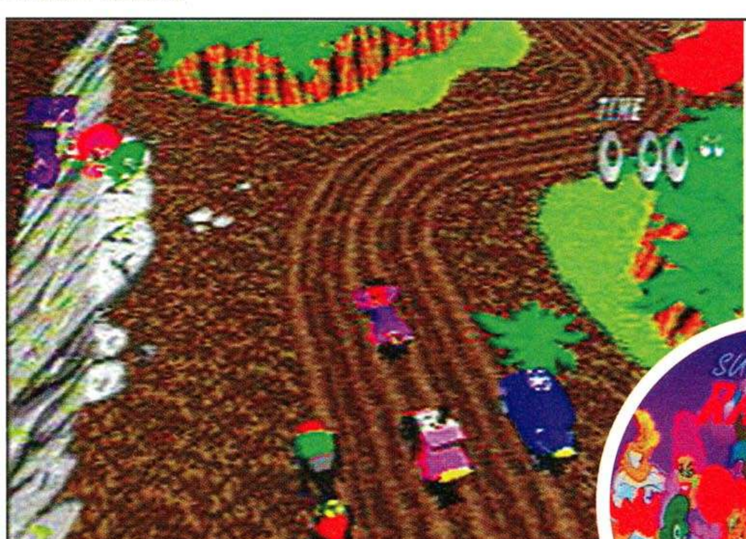
Ob sich europäische und vor allem amerikanische Zweikampfherzen mit der typisch japanischen Knuddeloptik anfreunden können, bleibt abzuwarten. In spielerischer Hinsicht läßt sich bei der uns vorliegenden Version jedenfalls die gewohnte AM2-Klasse deutlich erkennen. Schlagserien funktionieren tadellos, überhaupt scheint die Steuerung präziser, insgesamt direkter geworden zu sein. Wie sich die endgültige Fassung schlägt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben der Fun Generation.

SUPERSONIC RACERS

PHILIPP NOACK

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Hersteller:	Mindscape
Entwickler:	Mindscape
Testmuster	Mindscape
Veröffentlichung:	Oktober



Am Start gibt es immer ein Gerangel.

Mit dem Krokodilexpress zum anderen Ufer...

Der Stadtkurs ist der einfachste.

Wer hätte je gedacht, daß es Spaß machen könnte mit winzigen Spielzeugautos über unaufgeräumte Schreib- oder Billardtische zu rasen? Micro Machines hat es auf Mega Drive und Super Nintendo vorgemacht, und Supersonic Racers schickt sich nun an, für Sonys PlayStation Ähnliches zu erreichen.

Daß diese CD von den Entwicklern des 16-Bit-Vorbildes stammt, merkt man dem gesamten Spielablauf an. Acht verschiedene Typen stehen zur Verfügung, fahrerische Unterschiede gibt es keine, dafür grafische. Vom Dragster bis zum Truck, vom Cadillac bis zum Army-Jeep, da ist für jeden Geschmack etwas geboten. Auf über 40 (!) Strecken dürfen sich bis zu acht Spieler, mittels Sony Multi Tap, in bis zu acht verschiedenen Rennmodi austoben.

Von Palmen und Planeten

Die Vielfalt an Szenarios ist schier unglaublich. Im stickigen, dichten, dicken Fichtendickicht werden ebenso Rennen gefahren wie auf fernen Planeten. Durch die Häuserschluchten einer Großstadt oder 20000 Meilen unter dem Meer - die Entwickler ließen ihrer Phantasie freien Lauf, was die Örtlichkeiten angeht. Die Kreativität zeigt sich aber auch in kleinen Gimmicks, die die Programmierer auf ihren Kursen untergebracht haben. So muß man beispielsweise im Wilden Westen auf einen Güterzug warten und sobald er angehalten hat, seine Kutsche bis zur nächsten Haltestelle auf einem der Waggons parken. Entsprechend den Fähigkeiten der PlayStation hat man die grafische Oberfläche jetzt dreidimensional gestaltet. Eine fiktive Kamera verfolgt die Polygon-Flitzer aus einer leicht nach hinten versetzten Vogelperspektive. Wobei die Darstellung der optisch recht einfach gehaltenen Parcours flüssig erfolgt, auch wenn alle Fahrer auf dem Screen sind. In Sachen Playbility muß sich Supersonic Racers selbst in dieser Vorabversion nur wenig vorwerfen lassen. Die Übersichtlichkeit ist durch die recht hoch angesiedelte Perspektive nicht immer optimal, wie schon bei Micro Machines erweist sich eine genaue Steckenkenntnis als überaus vorteilhaft.

WIPEOUT 2097

STEPHAN GIRLICH



Extras sammelt Ihr wie bisher durch das Überfliegen der Felder am Boden ein.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2 (Link)
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Oktober

Das Original-wipEout muß wirklich ein besonderes Spiel sein. Bis zum heutigen Tag nimmt das futuristische Spektakel in der Beliebtheitsskala der Hardcore-Rennspielfans, trotz hochkarätiger Konkurrenz, eine absolute Spitzenstellung ein.

Auch ich bin immer wieder aufs Neue von wipEout fasziniert. Auch bei der unglaublichen Masse an Neuerscheinungen: es sind letztendlich nur eine Handvoll Titel, die selbst einen hartgesottenen Redakteur regelmäßig in ihren Bann ziehen - wipEout zählt für mich dazu. Nun schickt sich Psygnosis an, die Menschheit mit einem Nachfolger zu beglücken. Im Pressetext steht zu lesen: „wipEout 2097 ist weder nur Remix oder Revolution, wipEout 2097 ist eine logische Evolution des Vorgängers, mit allen alten Qualitäten und spektakulären neuen Stärken." Eine wohl berechtigte Anspielung auf die Konkurrenz, aber sind die Engländer auf dem Weg, es besser zu machen als Namco & Co.? Zum ersten ausführlichen Check lag uns eine zu 80% fertiggestellte Version vor. Zunächst fällt einem die anspruchsvollere Rennstruktur mit Checkpoints und Boxenstops auf. Letztere dienen dazu, verlorene Schildenergie nachtanken zu können - eine grundlegende Neuerung zum Original. Nehmen Euch die Gegner unter Beschuß oder knallt Ihr in die Bande, verliert der Schutzschild rasch an Wirkung. Eine zusätzliche Leiste unter der Geschwindigkeitsanzeige gibt Euch den augenblicklichen Zustand des Gleiters an. Schafft Ihr es nicht rechtzeitig in die Box, zerbröselt es den Flieger urplötzlich mitten in der Pampas. Anfangs ist dies nicht die Ausnahme.



Der Abgasschweif glimmt transparent.



Viele Abschnitte sind in dunklem Rot gehalten.



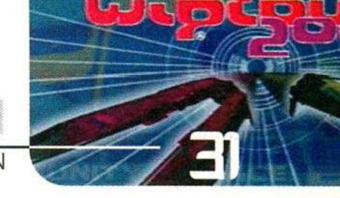
Treffer werden von effektvollen Explosionen begleitet.



Achtet Ihr nicht auf die Energie des Gleiters, zerlegt es diesen in seine Einzelteile.



Die acht Strecken sind deutlich detaillierter als beim Original.





Abhängig vom Gleiter lassen sich die Kurven auch wunderschön driftend nehmen.





Eine Strecke hängt völlig frei in der Luft und wird nur von drei riesigen Raumschiffen gehalten.

Die acht Strecken sind sehr detailliert und haben es wieder in sich. Diesmal müßt Ihr Sprünge quer anstellen oder eiert im Blindflug durch fast stockdunkle Tunnel. Zehn neue Waffensysteme sorgen für noch mehr Nervenkitzel. Missiles lassen sich rückwärtig einlocken, und ein künstliches Erdbeben schmeißt gleich mehrere Gegner förmlich von der Piste. Besonders hilfreich ist der Autopilot. Für ein paar Sekunden überlaßt Ihr der Konsole die Steuerung, die dann mit High Speed Bombenteppiche umkurvt, problemlos an Gegnern vorbeizieht oder Energie auflädt. Das Styling von wipEout 2097 stammt wieder von Designers Republic, die treibenden Beats von Chemical Brothers, Future Sound Of London und The Prodigy (!).

Fast, faster, wipEout 2097

Wenn Dir Ridge Racer Revolution zu schnell ist, dann... ja dann laß bloß die Finger von wipEout 2097! Der ultimative Adrenalinrausch des Jahres geht an Psygnosis, das wipEout-Sequel degradiert beinahe die gesamte Konkurrenz zu „lahmarschigen" Unterhaltungskünstlern. Doch ist der Nachfolger nicht nur sehr viel rasanter, sondern wird insgesamt sehr viel besser sein als das Original. Das Anliegen einer konsequenten Weiterentwicklung wurde zielstrebig verfolgt und auch umgesetzt. War das größte Manko von wipEout die hochsensible und doch geniale Steuerung (unserer Meinung nach nur mit einem NeGcon perfekt spielbar), ist 2097 auf derartiges Zubehör nicht mehr angewiesen. Schon mit dem Standardpad hat man die Gleiter fest im Griff, trotz des irren Tempos. Die Hinzunahme von Boxenstop und erfolgsorientiertem Wettbewerb trifft unseren Geschmack, das coole Design sowieso. Daß wipEout 2097 eine hohe Wertung einkassieren wird, daran mag schon jetzt, zumindest bei uns, niemand zweifeln. Ob allerdings die Traumwertung von Formel 1 (viermal 10) in Reichweite ist, das erfahrt Ihr in der nächsten Fun Generation.



wipEout 2097: sponsoring by Red Bull!



Auf den Videoleinwänden verfolgt Ihr Euer Rennen.



DAS INTRO

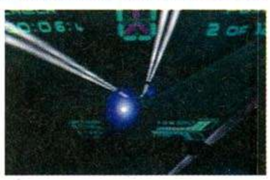




















IRON MAN

X-O MANOWAR IN HEAVYMETAL

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Die Hooverbikes kommen aus dem Hintergrund gefahren.

Mit diesem Endgegner geht man besser nicht in den Nahkampf.

INFOS

System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1-2
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	K.A.



Im Urwald drohen Rieseninsekten...



...und Steinschlag von oben.

Er war nie einer der Superhelden der ersten Riege gewesen, der lustige Eisenmann mit dem metalliclackierten Kostüm. Keine Filme, wie man sie mit den Kollegen Batman oder Superman im Kino sah und keine Fernsehserien, wie sie der grüngesichtige Mutant namens Hulk oder Spiderman hatten, wurden mit ihm besetzt.

Auch bei den Frauen hatte er nie großes Glück mit seinem C3PO-Charme, er war praktisch der Karl Ranseier unter den Marvel-Helden. Aber nun hat man ihn endlich beachtet, obwohl sein Name allein wohl nicht zugkräftig genug ist, warum sonst bekommt er den aufstrebenden Kämpfer X-O-Manowar aus der Acclaim Comics-Reihe an die Seite? Mit Acclaims beliebter Motion Capture-Technologie basteln die Programmierer derzeit am Feinschliff des 2D-Shooters mit vereinzelten 3D-Elementen. In der vorliegenden Preview-Version konnte man schon ziemlich gut den etwaigen Verlauf des fertigen Spieles abschätzen. Man läuft durch insgesamt acht Hauptlevel, bestehend aus bis zu neun Unterleveln, ballert sich den Weg frei und löst diverse Rätsel.

Frisches Blut?

Das Spiel bewegt sich irgendwo zwischen Super Probotecor und der Spiderman-Reihe von Acclaim. Unkomplizierte Action mit farbenfrohen Hintergründen, gewürzt mit technischen Raffinessen wie einzoomende Gegner oder Licht/Schatten-Effekten. Die im amerikanischen Pressefolder angekündigte Gegnerintelligenz, die von Level zu Level zunehmen soll, konnte ich jedoch noch nicht attestieren, denn die Bösewichter laufen doch wie besseres Schlachtvieh über den Schirm und stellen nur aufgrund des geballten Auftretens ein Problem dar. Trotzdem muß man sagen, daß dieser Titel das eintönig gewordene Shoot'n Run-Genre durchaus mit frischem Blut beleben könnte, vor allem aufgrund der Grafikmöglichkeiten der 32-Bit-Konsolen fühlt man sich mehr und mehr wie in einem Comic-Strip, und das wollen die Macher schließlich auch erreichen.



IRON & BLOOD

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Wenn der Gnom gegen die Ringbegrenzung kracht, wird seine Lebensenergie, die mit den Fackeln rechts und links oben symbolisiert wird, dahinschwinden.

„Advanced Dungeons & Dragons", bei diesem Namen bekommen Rollenspieler in aller Welt große Augen und die hauseigenen Energiepunkt-Werte steigen ins Unermeßliche. Mit diesem Aushängeschild und bekannten Charakteren aus der Ravenloft-Serie wirbt Acclaim für diesen Titel.

Trotzdem handelt es sich um ein Prügelspiel reinsten Wassers, das laut Hersteller dank der von Take 2 entwickelten Grafikengine knapp 1,5 Mio. Polygone pro Sekunde auf dem Bildschirm darstellen kann. Weitere interessante Zahlen sind 16 Charaktere, 18 Hintergründe und 64 Waffen. Unter den Kämpfern befinden sich Zauberer, Barbaren, Skelette, Monster, Hexen, oder Zwerge, die mit Streitäxten, Riesenschwertern, Messern und vielen anderen Hieb- und Stichgeräten aufeinander losgehen oder Magie bzw. Wurfgeschosse im Gefecht einsetzen. Eben alles, was schon bei den Rollenspielen zur Problemlösung verwandt wurde.

Virtua Fighter mit Schlagwaffen

Die Arena ist eine begrenzte, quadratische Fläche, auf der sich die Kämpfer in allen Richtungen frei bewegen können. Dies erinnert insgesamt nicht unwesentlich an Soul Edge, das man damit als direkten Konkurrenten zu Iron & Blood ansehen muß. Das RPG-übliche Experience-System findet sich auch wieder, wenn ein Kämpfer diverse Erfolge errungen hat. Man erhält spezielle Waffen oder Fähigkeiten, wie bspw. seinen Gegenüber zu entwaffnen oder ihm im Team-Kampf die Fähigkeit zu nehmen, seine Damage-Points auf stärkere Partymitglieder abzuwälzen. Es besteht nämlich die Möglichkeit, ähnlich wie bei Tekken 2, eine Armee aufzustellen, um diese dann in den Gruppenkampf zu schicken. Die Grafikperformance sah bei unserer sehr frühen Version schon beeindruckend aus, ich denke, wir können mit einem wirklich großen Titel rechen.

INFOS

System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Take 2
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	K.A.



Iron & Blood, dies ist kein Name ohne Inhalt, wie man sehen kann.



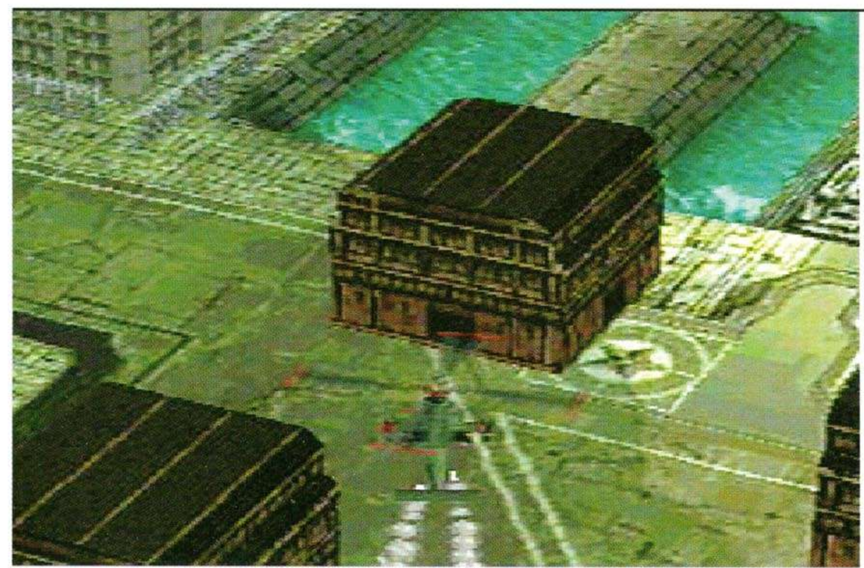
Der kleine Teufel hat magische Fähigkeiten.



Es kann aus verschiedenen, ständig wechselnden Perspektiven gekämpft werden.

SOVIET STRIKE

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN


Die kommunistische Separatisten-Gruppe verliert ihre Versorgungsbasis.

INFOS

System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Oktober (PSX-Version)

Das reformierte Rußland steht vor dem Zusammenbruch, und die Neo-Kommunisten streben wieder nach Herrschaft und Unterdrückung. Das Oberhaupt des Terrorregimes ist ein sinistrer Ex-General der roten Armee, der dem westlichen Geheimdienst nur unter dem Namem „The Shadowman" bekannt ist.

Er plant, den gesamten Ostblock, darunter die ehemalige Sowjetunion und die angrenzenden Staaten mit Militäraktionen unter seine Knute zu bekommen.

Die militärische Untergrundorganisation STRIKE, eine Art Weltpolizei, wird immer dann auf den Plan gerufen, wenn es gilt, globale Konflikte im Keim zu ersticken. Ihr übernehmt den Platz hinter dem Steuerknüppel einer fliegenden Kampfmaschine, dem neuesten und bestbewaffnetsten Kampfhubschrauber-Prototyp, der in dieser finsteren Zukunft existent ist. Ihr fliegt punktgenaue Einsätze gegen die Schwachstellen des aufstrebenden Tyrannen. Eure Einsatzgebiete sind unter anderem die Schwarzmeerregion, Transsylvanien oder die Innenstadt von Moskau. Dort müssen strategisch wichtige Standpunkte wie ein Kernkraftwerk, das Schloß eines blutdurstigen Mutanten oder der Kreml in Schutt und Asche gelegt werden. Außerdem müssen hochgestellte


Die Frischwasseranlage muß zerstört werden.

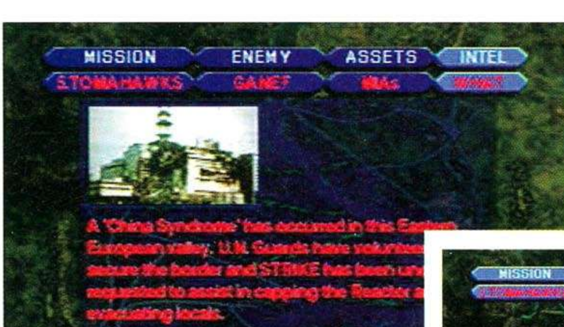


Auch der Kreml muß dran glauben.


Dieses Flugzeug wird von der STRIKE-Einheit zerlegt.


Das Atomkraftwerk explodiert aufgrund einer gewaltigen Kettenreaktion im Reaktorkern.


Eine feindliche Basis unter Beschuß.

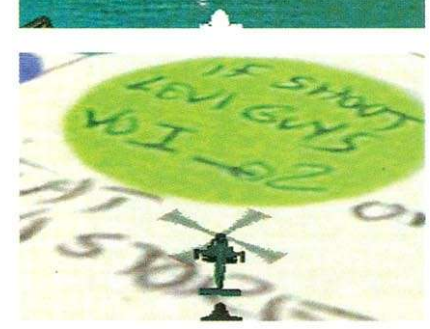


Im Mission-Briefing werden die primären Ziele, die Beschaffenheit der feindlichen Stellungen und die politische Sachlage erklärt.





Alle Zufahrtswege werden außer Betrieb gesetzt..



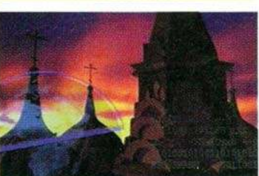
Ein echter „Work in Progress", hier sieht man nur das Skizzenpapier der Designer als Untergrund. Ein guter Bonus-Level, findet Ihr nicht?



Das radioaktiv-verseuchte Dorf muß ausgemerzt werden.

DAS INTRO







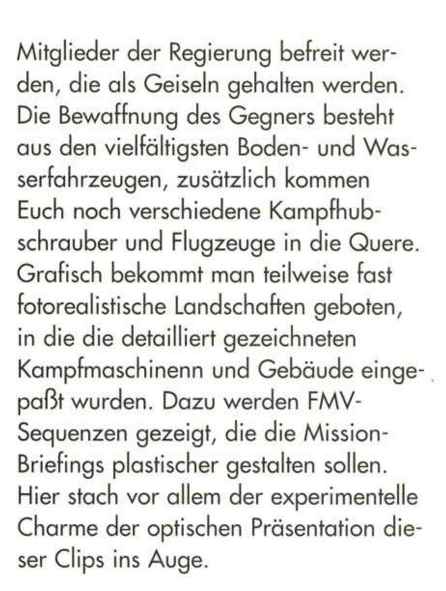












Mitglieder der Regierung befreit werden, die als Geiseln gehalten werden. Die Bewaffnung des Gegners besteht aus den vielfältigsten Boden- und Wasserfahrzeugen, zusätzlich kommen Euch noch verschiedene Kampfhubschrauber und Flugzeuge in die Quere. Grafisch bekommt man teilweise fast fotorealistische Landschaften geboten, in die die detailliert gezeichneten Kampfmaschinenn und Gebäude eingepaßt wurden. Dazu werden FMV-Sequenzen gezeigt, die die Mission-Briefings plastischer gestalten sollen. Hier stach vor allem der experimentelle Charme der optischen Präsentation dieser Clips ins Auge.

Stop the war befor it begins

Mit diesem Slogan betreibt EA gerade eine massive Werbekampagne für diesen Titel, Höhepunkt ist ein riesiges Plakat, das seit Ende Juli in der Moskauer Innenstadt zu bewundern ist. Inhaltlich kann man sich an Soviet Strike genauso sehr stoßen, wie an den früheren Episoden, die auf den 16-Bit-Konsolen stattfanden. Die provokative Thematik rund um den angenommenen Kollaps der ständig im Ausnahmezustand befindlichen osteuropäischen Staaten wird sicherlich nicht ohne Kritik bleiben. Glücklicherweise hat man allzu detaillierte Gewaltdarstellungen außen vor gelassen, der Test der fertigen Version folgt in der Oktober-Ausgabe der Fun Generation.



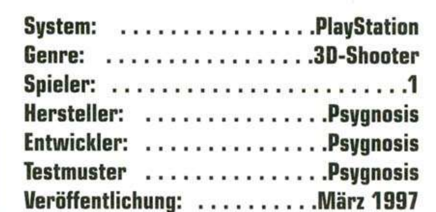
Kleine Stellungen können ohne große Gefahr aufgerieben werden.



Ein gewaltiges Gebäude im Herzen Moskaus stellt die Kommandozentrale dar.

LIFEFORCE TENKA

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



INFOS

System:	PlayStation
Genre:	3D-Shooter
Spieler:	1
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster	Psygnosis
Veröffentlichung:	März 1997



Wie gewohnt heizen wir mit großen Waffen den Gegnern ordentlich ein.



Ein Gen-Monster versperrt den Weg.

In einer (weiteren) möglichen Zukunft werden die Geschicke der Menschheit von der sogenannten Weltregierung in Händen gehalten. Ein gigantisches Gebäude in New York beherbergt die Lenker des Schicksals. Doch Kollege Größenwahn hat es natürlich leicht, in einen derartigen Apparat Einzug zu halten.

In den düsteren Gängen des gigantischen Baus tobt denn auch das Leben, oder vielmehr das, was aus den Reagenzgläsern der skrupellosen Forschern schlüpfte. Ähnlich wie bei vielen 3D-Shootern hat man es mit allerlei skurrilen Gegnern zu tun, von der einfachen Wache über Roboter bis zum genmanipulierten Obermotz ist alles vertreten. Die frühe Version, derer wir habhaft werden konnten, baute Atmosphäre mit düsteren Gängen und bestechend guten Licht/Schatten-Effekten auf. Lifeforce Tenka hat laut Hersteller den Anspruch, das 3D-Shooter-Genre neu zu definieren. Man kann rennen, springen, sich ducken und rutschen, um sich durch die komplexe Architektur des Gebäudes zu kämpfen. Auch die verwendete 3D-Routine war in dem frühen Stadium des Titels quasi „über"-flüssig; was hätte man von Psygnosis auch anderes erwarten sollen. Wir erinnern uns: schon in wipEout befand sich ein unauffälliger Hinweis auf diesen Titel in Form einer Werbetafel; die gesamte Produktionszeit wird seit der Projektplanung bis März 1997 gut zwei Jahre in Anspruch genommen haben.



Verwinkelte Industrie-Anlagen prägen das Bild. Mit dem Scanner kann man Bewegungen wahrnehmen.



Herrliche Licht/Schatten-Effekte

GameActivity 1/2 1c

Deutschland
Mo-So 11-21 Uhr
Non Stop
0172-373 51 51

Österreich
Mo-So 11-21 Uhr
0664-336 71 71

Schweiz
St. Gallen
079 - 406 85 45
CD-ROM'S

GAME ACTIVITY

Game Activity • Now on Internet • www.bitcom.eh/game-activity/

PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)

PlayStation NTSC	DM	sFr.	öS
Tekken 2	128,90	99,-	989,-
K1-(Kickboxen)	128,90	99,-	989,-
Tobal No. 1	128,90	99,-	989,-
Overblood	128,90	99,-	989,-
Project Overkill	109,90	89,-	899,-
Samurai Shodown 3	128,90	99,-	989,-
Rock'n'Roll Racing	109,90	89,-	899,-
Olympic Games	128,90	99,-	989,-
PlayStation PAL			
Resident Evil	87,-	76,-	680,-
X-Men	87,-	76,-	680,-
Skeleton Warriors	87,-	76,-	680,-
usw... RUFT AN!!			
PlayStation PAL incl. 1 Pad, 1 Demo-CD	**399,-**	**339,-**	**2990,-**

Sega Saturn NTSC	DM	sFr.	öS
Nights	119,90	89,-	899,-
Alien Trilogy	119,90	89,-	899,-
Samurai Shodown 3	119,90	89,-	899,-
Fatal Fury 3	136,90	99,-	989,-
usw... RUFT AN!!			

Endlich !
NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!
Super Mario 64 & Pilot Wings 64

Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's ! Händleranfragen erwünscht !

110,4% Seite 1





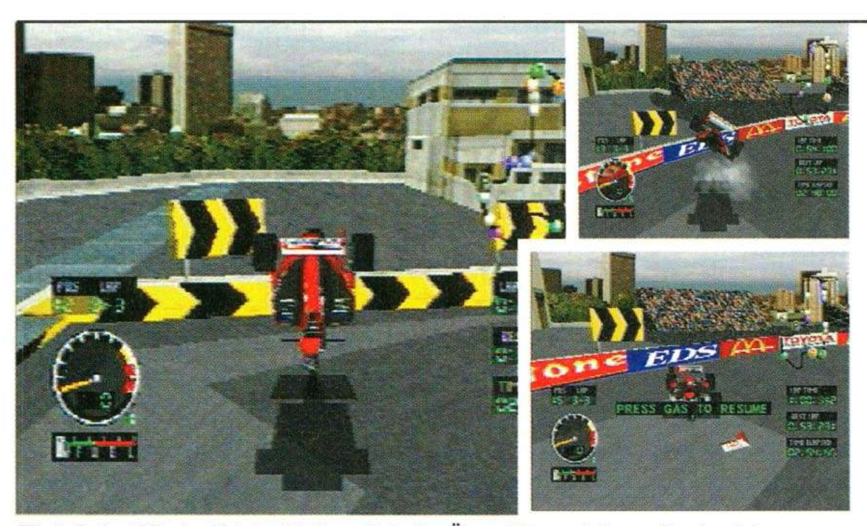


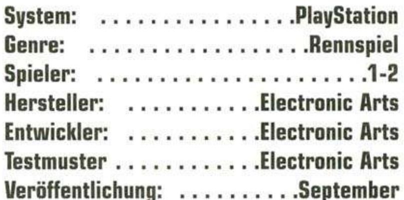
MARIO ANDRETTI RACING

STEPHAN GIRLICH

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Veröffentlichung:	September





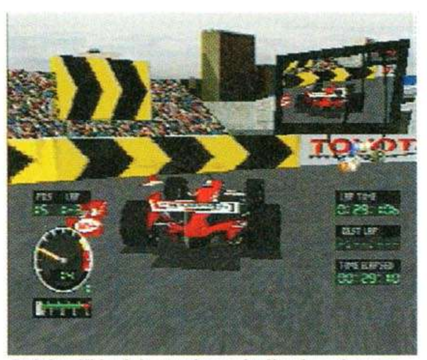
Mario Andretti Racing bietet mächtig spektakuläre Überschläge - ein kurzer Druck auf den Beschleuniger-Button übernimmt die Reparatur.

Drei auf einen Streich: mit der Verpflichtung des gesamten Andretti-Clans gelang EA ein großer Coup. Papa Mario Andretti (Ex-Formel 1-Weltmeister, mehrmaliger Indy Car-Champ) steht Euch mit seinem Sohn Michael und dessen Cousin Jeff das gesamte Spiel über helfend zur Seite.

Kurventechnik, Überholen im Verkehr und andere Weisheiten des Motorsports verklickern Euch die Jungs in FMV-Interviews - Anschauungsunterricht auf der Strecke wäre sinnvoller gewesen. In zwei Spielmodi beweist Ihr Euer Talent. Die knapp 20 Kurse, die nur zu einem geringen Teil Originalen nachempfunden sind, fahrt Ihr entweder zum reinen Vergnügen oder bastelt an einer Rennfahrerkarriere. Ihr habt die Wahl zwischen den wendigen Indy Cars oder den schwerfälligen Stock Cars. Drei Perspektiven inklusive einer aus dem Cockpit sind Next Generation-Standard. Besonders erfreulich: Andretti Racing lockt mit einem echten Zwei-Spieler-Modus via Split Screen, der sich schon zu diesem frühen Zeitpunkt teuflisch gut spielt.

Electronic Arts gibt Gummi

Der September wird es wahrlich in sich haben. Neben zahlreichen arcadeorientierten Rennspielen rollen mit Formel 1 und Mario Andretti Racing auch zwei ernsthafte Genrevertreter nahezu zeitgleich auf die Konsolenpiste. Trotz ähnlicher Aufmachung zielen die Titel auf ein völlig unterschiedliches Klientel. Während Formel 1 dem Anspruch auf Realismus und genialer Spielbarkeit hundertprozentig gerecht wurde, trifft auf Mario Andretti Racing nur letzteres zu. Der Ablauf eines Rennens erinnert mit einfacher Steuerung und spektakulär anzuschauenden Unfällen sehr stark an Destruction Derby, mit einer Simulation hat dies alles jedoch nur wenig zu tun. Das soll aber kein Nachteil sein, denn Spaß macht die wilde Raserei auf jeden Fall.



Auf den Videoleinwänden seht Ihr den eigenen Wagen.



Fahrt Ihr in die Boxengasse, steuert sich der Wagen bis zur Ausfahrt automatisch.



Die beiden Außen-Perspektiven.

LOMAX IN LEMMINGLAND

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Grafisch wird allerfeinste Kost im „Rayman-Stil" geboten.

Oh, no! Zombies im Lemmingland.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster	Psygnosis
Veröffentlichung:	K.A.



Lomax läuft vom Hinter- in den Vordergrund.

Was ist klein, hat grüne Haare und den IQ einer Dose Mischgemüse? Die Antwort auf diese Frage gab Psygnosis schon in diversen Lemmings-Spielen, denn die Nager mit dem Hang zum dramatischen Abgang machen ohne fremde Hilfe nichts außer in ihr Verderben zu rennen.

Doch erstmals haben sie einen anderen Widersacher als ihre eigene Dummheit. Der gemeine Ed hat die armen Lemmings in allerlei wüste Gestalten wie Zombies oder Monster verwandelt, nur Lomax, der von Natur aus etwas heller im Oberstübchen ist, bleibt verschont. Er macht sich auf den Weg, um seine Brüder und Schwestern zu erlösen.

2D-Jump´n Run mit Stil

Psygnosis vollführt mit Lemmingland einen cleveren Schachzug. Wo andere Titel vor allem an der Anonymität ihrer Protagonisten scheitern, setzen sie einfach den altbekannten Lemming als Jump´n Run-Helden ein, der von vorneherein als Charakter Akzeptanz und Renomme genießt. Doch auch technisch und spielerisch deutet sich ein Top-Titel an, der den Vergleich mit Rayman nicht zu scheuen braucht. Die wunderschön gezeichneten und animierten Charaktere agieren im Vorder-und Hintergrund der farbenfrohen Comic-Landschaft. Lomax wechselt, verfolgt von einer unsichtbaren Kamera, auf die hintere Ebene und kann dort weiterspielen. Die Verbindung zu den Lemmings-Knobelspielen ist auch noch vorhanden: Lomax besitzt sechs verschiedene Fähigkeiten, darunter das Werfen seines Hutes nach Gegnern oder das klassische Graben von Löchern, die man über ein Icon-Menü abrufen kann. Außerdem ist auch der Erkennungsspruch „Oh, no!" der unterbelichteten Nager enthalten. Ich freue mich auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.



Die erlösten Lemminge machen einen stilmäßigen Abgang.



Das Schattenreich der Lemminge erinnert an Ghouls'n Ghost's.

CARNAGE HEART

STEFAN HELLERT



In die Schlacht könnt Ihr nicht eingreifen.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Strategie
Spieler:	1-2
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Artdink
Testmuster	Sony
Veröffentlichung:	K.A.



Die Kämpfe könnt Ihr Euch aus fünf verschiedenen Perspektiven ansehen.



Stellt Ihr den Konzernen Finanzmittel zur Verfügung, entwickeln sie neue Mechs für Euch.



Bei sechs Konzernen könnt Ihr Euch mit Hi-Tech-Spielzeug eindecken.



Die Statusanzeige rechts unten verrät Euch alle relevanten Infos über Euren Mech-Roboter.

Großkalibrige Mechwarrior sind die Hauptdarsteller in Sonys erster Strategie-Eigenproduktion. Anders als bei Krazy Ivan oder Mechwarrior 3000 hat man es mit einem reinrassigen „Papierkrieg" zu tun. Es gibt keine Action-Abschnitte, außer den selbstlaufenden Kampfsequenzen.

Man befindet sich in der Rolle einer Kriegsmacht, die versucht ihre Stellungen auf dem Handelsweg aufzurüsten. Unabhängige Anbieter verkaufen ohne Skrupel an jeden finanziell potententen Interessenten Prototypen und Know-How. Von einer Militär-Basis aus lenkt man die Geschicke der Truppen. Dieses Hauptquartier dient als Fabrik, Kommandozentrale und Handelszentrum. Man hat eine ganze Abteilung Entwicklungs- und Design-Ingenieure zur Verfügung, die die Kampfmaschinen individuell gestalten; es besteht allerdings auch die Möglichkeit, diese komplizierten Vorgänge selbst in die Hand zu nehmen. Eine Vielzahl Menüs und Untermenüs lassen Euch tief in die Hardware Eurer Mechs eintauchen. Von der CPU über die Panzerung, die strategische Programmausrichtung oder die Waffenbestückung sind kaum Grenzen gesetzt. Nachdem die Produktion übers Fließband gelaufen ist, kann man die Mechs in Gruppen zu je drei Robotern einteilen. Nun wird´s strategisch, denn die Mechs betreten das Schlachtfeld. Mit einem Sammelsurium an Befehlen dirigiert man die Einheit durchs Gelände. Trifft man auf einen Gegner, beginnt eine selbstlaufende Kampfsequenz, in der die Qualität Eurer Befehlskette offenbar wird. Carnage Heart ist kein Strategiespiel im klassischen Sinne, sondern erinnert teilweise schon an eine Wirtschaftssimulation, sozusagen Mech Park ohne Achterbahn.



MONSTER TRUCK RALLEY

STEPHAN GIRLICH



In den Arenen verschrottet Ihr altersschwache Kutschen.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2 (Link)
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Reflections
Testmuster	Psygnosis
Veröffentlichung:	Januar 97



Findet Ihr solch enge Schluchten, könnt Ihr enorm viel Zeit einsparen.



Im kleinen Kompaß zeigt ein roter Pfeil die Richtung zum nächsten Checkpoint.

Mit der Crash-Orgie Destruction Derby legte Reflections einen spektakulären PlayStation-Einstand hin. Neben dem Sequel zur gnadenlosen Blechkeilerei arbeiten die Jungs von der Insel an einem weiteren Racing Game, mit dem sie sprichwörtlich neues Terrain betreten.

Denn statt wie gewohnt auf vorgegebenen Strecken Zeiten und Gegner zu schlagen, handelt es sich bei Monster Truck Rally um ein waschechtes Querfeldein-Rennen mit völliger Bewegungsfreiheit. Einzig ein Kompaß hilft beim Orientieren, den kürzesten Weg zu den Checkpoints sucht Ihr Euch selbst. Ihr umkurvt nebelverhangene Wälder und malerische Seen, kämpft gegen Naturgewalten wie Hurricans oder Sandstürme an, und auch die verschiedenen Untergründe bereiten Probleme. Das hügelige Gelände ist voll texturiert und in Echtzeit berechnet - Spritzwasser, Staubwolken und Lichtreflexionen sind beeindruckende grafische Schmankerl. Die riesigen Pick-ups verhalten sich realistisch, sogar der Federweg wird simuliert. Alternativ zur Raserei über Stock und Stein dürft ihr in uramerikanischer Manier in Arenen Autos zermalmem oder bewältigt haarsträubende Stuntkurse.

Langstrecken-Rally

Darauf habe ich gewartet. Ein Rennspiel, bei dem man sich wirklich vollkommen frei bewegen kann und nur durch natürliche Hindernisse in seinem Vorwärtsdrang gestoppt wird. In technischer Hinsicht zeigt sich deutlich: Reflections wissen mit der PlayStation umzugehen. Das 3D-Environment wirkt unheimlich echt und abwechslungsreich, die mächtigen Trucks verhalten sich so, wie man es auch in der Realität erwarten würde. Bergauf verlieren die Kutschen deutlich an Geschwindigkeit, an einem Steilhang kippen sie schon mal plötzlich zur Seite weg und überschlagen sich mehrmals. Ob die spielerische Seite ein ähnlich hohes Niveau erreichen wird, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen. Doch schon alleine die Idee, in berühmt/berüchtigter Paris-Dakar-Tradition einfach aufs Geratewohl und völlig uneingeschränkt über´n Acker heizen zu können, weckt in mir die Neugierde auf mehr. Ich bin sehr gespannt auf den Test.

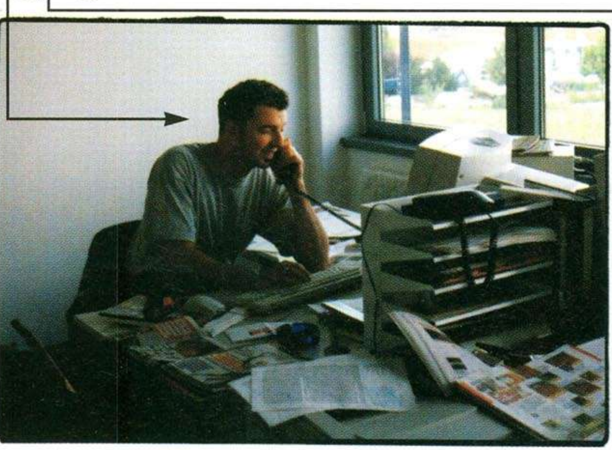
Wir über uns:

Stephan und Götz entdecken die Vorzüge eines Haustelefons.

Endlich! Der Umzug ist geschafft, die **FUN GENERATION** befindet sich nach dem Redaktionsbrand im April endlich in den schönen, großen Räumlichkeiten in Höchberg. Stephan und Götz bestanden natürlich auf ein Doppelzimmer, was, im nachhinein betrachtet, keine sonderlich kluge Entscheidung war. Denn wie man auf dem Bild sehen kann, halten sich unsere beiden zuckersüßen Mitarbeiterinnen Rabea und Kerstin lieber in Onkel Kais Layout-Stube auf. Doch „die Jungs" sind augenblicklich sowieso nur an Formel 1, Mario 64 oder Nights interessiert. Vor allem das obergeniale Rennspiel aus dem Hause Psygnosis trägt doch permanent zur Verkürzung der allgemeinen Nachtruhe bei. Nur Holger läßt der ganze 32- bzw. 64-Bit-Wahn weitestgehend kalt. Er bekommt, sobald er seine PC Engine in der Hand hat, diesen leicht abwesenden, aber zufriedenen Gesichtsausdruck, wie man auf dem Foto sehen kann. Sein Porträt hat aufgrund intensiver Abi-Vorbereitungen in der letzten Fun Generation gefehlt, wir reichen es an dieser Stelle nach.



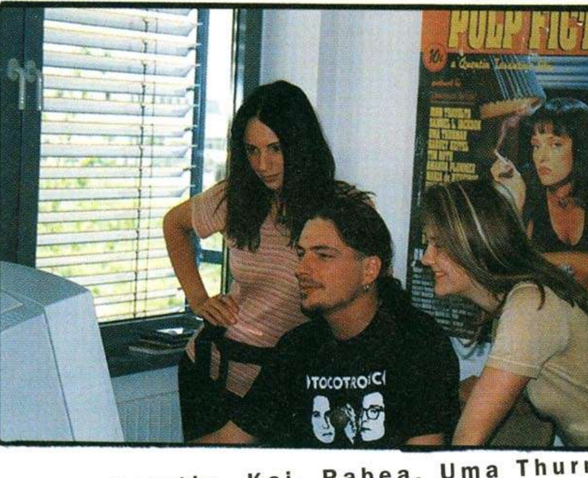
Der aktive Baseballer liebt nichts mehr als Al Bundy, Rollen- und Ballerspiele. Seine Sammelleidenschaft führt ihn immer wieder in die Untiefen der lokalen Videospielläden, bei denen er obskure Master System-, Mega Drive- oder PC-Engine-Module für teures Geld ersteht. Holger gehört außerdem zu den leidenschaftlichsten Zockern, die man je erlebt hat. Wenn er sich an einem Spiel festgebissen hat, gibt er sich erst zufrieden, wenn er den Abspann in allen Variationen gesehen hat. Dabei kommt es regelmäßig zu unkontrollierten Zornesausbrüchen seinerseits, bei denen er die Lebensdauer eines Joypads gekonnt zu verkürzen weiß. Seine Lieblingsspiele sind Galaga 88, Rollenspiele in jeder Form und Formel 1.

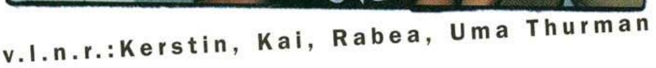






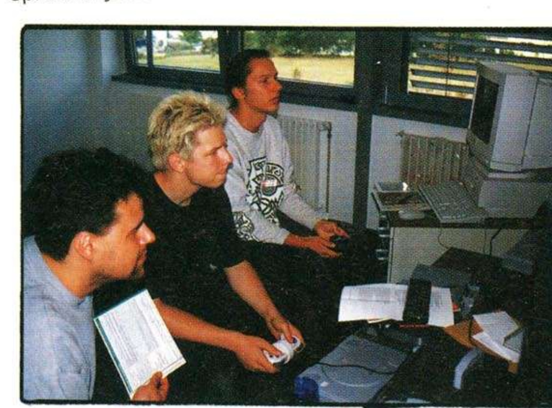
Der geschäftige Geschäftsführer Wolfgang erklärt die Strategie.
Der geschäftige Geschäftsführer Wolfgang erklärt die Strategie.




v.l.n.r.: Kerstin, Kai, Rabea, Uma Thurman



Bei Kai ist es immer 5 vor 12.



Stephan nimmt Binzis Bestzeit bei Formel 1 in die Rekordstatistik auf.
Stephan nimmt Binzis Bestzeit bei Formel 1 in die Rekordstatistik auf.

Game of the Month!

Mario 64

Da ist sie wieder, die Leitfigur des Videospielbusiness: der rotbemützte Klempner mit dem riesigem Schnurrbart. Er symbolisiert die Meßlatte, die es in punkto Gameplay zu erreichen gilt. Auf dem NES setzte er Maßstäbe für alle folgenden Spiele, auf dem SNES zeigte er auf, was mit dem 16-Bitter alles anzustellen ist, und auch auf dem Gameboy machte er in punkto Komplexität und Spielwitz klar, was man alles auf ein solches Handheld-Modul packen kann. *(weiter geht´s auf der nexten Seite)*



SUPER MARIO 64

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • ANDREAS BINZENHÖFER



DER ABSPANN



















Fantastische Feuereffekte.

Seine Auftritte sind wie Eröffnung und Anschluß einer Systemgeneration, so war es auf dem NES (Mario 1 und das fulminante Mario 3) und auf dem SNES (Mario World und Yoshis Island). Und auch auf dem Nintendo 64 wird man noch sehr lange über Super Mario 64 reden, bevor ein anderes Produkt dessen Platz an der Spitze der Konsolen-internen Charts einnehmen kann. Und egal ob die Konkurrenz Atari, Sega, Sony oder 3DO heißt, sie alle akzeptieren den Vorbildcharakter dieser Jump´n Run-Reihe, denn wer wirbt nicht gerne mit dem Prädikat: „Besser als Mario!"?



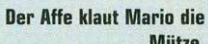
Der Spielberg der Videospiele

Nicht jedes Produkt, das mit dem Namen Miyamoto in Verbindung gebracht wurde, stammte auch wirklich aus der Feder des Meisters. Zumeist behielt er einfach nur pro forma die Oberaufsicht, ohne selbst permanent in die Entwicklung einzugreifen oder vor Ort präsent zu sein. Bei Mario 64 führte er seit langer Zeit wieder Regie und konnte sich völlig auf dieses Projekt konzentrieren. Viel zu wichtig war und ist der Titel für die Einführung des heißersehnten 64-Bitters, Fehler durfte man sich wirklich keine erlauben. Man mußte Stärke demonstrieren; und natürlich auch, daß sowohl das Speichermedium Cartridge als auch der durch Medienpräsenz arg strapazierte Mario durchaus keine Anachronismen sind, deshalb hieß es erst einmal zurück zum Ursprung.

Die Dreierbeziehung Mario-Princess-Bowser war von Anfang an das Leitmotiv der Mario-Spiele. Das uralte Schema, Bösewicht entführt Edelfrau, die von einem Held einfachster Herkunft (hier: Handwerker) auf kühne und selbstlose Art und Weise gerettet wird, funktionierte und funktioniert nach wie vor prächtig. Allerdings tauchten mit der Zeit immer mehr Nebenfiguren und neue Charaktere in Marios Mikrokosmos auf, die sich in den Vordergrund drängten, doch Super Mario 64 ist eine klare Reminiszenz an Mario 1 auf dem NES, der eigentlichen Quelle des Erfolges.



Den Hasen kann man mit mehr als fünfzig Sternen noch einmal fangen.





Der Affe klaut Mario die Mütze.



...sein Kumpel zeigt Euch einen Stern.



Die Moräne müßt Ihr aus dem Fenster locken.



Klassische Jump´n Run-Elemente.







Beim Schuß mit der Kanone muß man genau durch die Ringe fliegen.



Durch die Perspektive wird dieser Balanceakt zum Kinderspiel

Der erste Abschnitt ist ein beschaulicher Bergabschnitt, in dem aber schon der erste Zwischenendgegner lauert. Eine überdimensionale Bombe auf zwei Beinen thront auf dem Gipfel, sein Stern ist eine leichte Beute für den mit vielfältigsten Bewegungsmöglichkeiten ausgestatteten Publikumsliebling. Doch diesmal wurden die Level nicht nur für einen Durchgang angelegt, sechs Sterne sind in jedem der Hauptlevel versteckt, wobei man grundsätzlich immer einen für 100 Goldstücke und einen für acht rote Münzen erhält. Springt man durch das zweite Dimensionstor (die Tore sind vornehmlich in Form von Bildern an den Wänden des Schlosses der vermißten Prinzessin dargestellt), befindet man sich in einem Level, der sich, nachdem der Oberboss besiegt wurde, verändert. Beim zweiten Besuch ist auf dem ehemaligen Kampfplatz ein kleines Türmchen errichtet worden. Ähnliches passiert im Unterwasser-Abschnitt im Erdgeschoß, in dem man ein versunkenes Schiff an die Oberfläche bringen kann. Die insgesamt 18 Hauptlevel beinhalten klassische Thematiken wie beschauliche Frühlingslandschaften, Schnee-, Wasser-, und Lavawelten, ägyptische Sandwüsten, wie man sie aus Mario 2 kennt, Geisterschlösser und Bowsers bizarre Rückzugsorte. Obwohl das Spiel bisher nur in Japan auf dem Markt ist und kaum jemand die horrenden Summen bezahlen kann oder will, die man hierzulande für ein Konsole hinlegen muß, kennt jeder das Bild vom Kampf Bowser gegen Mario, bei dem der Wicht im Blaumann den grimmigen Drachen wie ein Hammerwerfer am Schwanz durch die Gegend wirbelt. Eine Sequenz übrigens, die auf dem Schirm unglaublich eindrucksvoll dargestellt wurde. Bowser stößt grimmige Grunzlaute aus, während sich der fantastische Soundtrack zu einem dramatisch-doomigen Höhepunkt steigert. Überhaupt hat Miyamoto weniger Wert auf knuddelige Gegner und zuckersüßes Design gelegt. Viele der Kreaturen sehen einfach nur erschreckend aus, nicht so kraß, wie man es aus einschlägigen 3D-Shootern kennt, doch auf jeden Fall reicht es aus, um dem Zielpublikum ein paar Schauer über den Rücken zu jagen. Wirklich lobenswert ist auch die Art und Weise, wie Miyamoto mit dem Begriff „Level" umgeht. Es gibt keine Karte in Marios Welt, sondern man befindet sich nach Spielstart auf einer Wiese vor dem Lustschloß mit seinem Wassergraben und dem Jugendstilbild über der Hauptpforte. Von hier aus kann man in die Welten eintauchen oder auch im Schloß selbst einige der insgesamt 120 Sterne aufspüren. Somit ist diese Ummantelung auch ein großer Level mit kleinen Verzweigungen. Stellt man sich bspw. auf das Sonnensymbol in der Haupthalle und blickt in den Himmel (dank des genialen Perspektivensystems kann man den Blick- und Darstellungswinkel nach eigenen Vorstellungen definieren), schwebt Mario plötzlich in bester Pilotwings-Manier über den Wolken, hat Flügel an der Mütze und kann einen Stern erringen. In einem anderen Gang lauert ein Geist, der Euch in einen Innenhof lockt. Besiegt Ihr ihn und seine Kumpel, werdet Ihr in das Geisterhaus gesogen, in dem die physikalischen Gesetze teilweise auf den Kopf gestellt werden. Auch die Mario-typischen Kleingkeiten, die seine Abenteuer so lebendig machen, sind enthalten. In einem Level, der durch eine Pilzlandschaft symbolisiert wird, trifft Mario auf einen Affen, der ihm die Mütze klaut. Verlaßt Ihr den Level, bekommt Mario die Mütze nicht wieder und muß fortan ohne die Kopfbedeckung weiterziehen. Allerdings sieht er nun wirklich aus wie ein kleinwüchsiger Schreinergeselle mit einem Kunsthaartoupet aus dem Sommerschlußverkauf beim Sanitärfachhandel.



„Es lebt!"

Denkt man zurück an Marios Wurzeln, als ein paar bunte Pixel sein Aussehen definierten, so hat man es schon mit einem Quantensprung zur heutigen



Eine Wendeltreppe im Schloß.



Die Scheiben im Hintergrund rotieren.



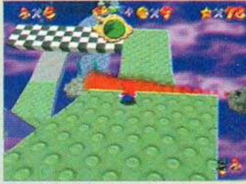
Der Eingang zu Bowsers Schloß.



Keine Aufbauschwierigkeiten bei Nintendo 64.



Der Holzblock dreht sich.

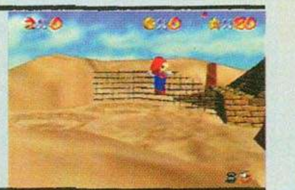


Die bizarren Träume des Shigeru M.



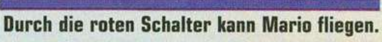








Der Endkampf!



Durch die roten Schalter kann Mario fliegen.




links: Mario friert im Schnee.



Here we go!


Auf dem Weg durchs Erdgeschoß.


Mario kann unter Wasser laufen.







Darstellung zu tun. Mario wird mit Hilfe der grafischen Fähigkeiten des Nintendo 64 zum virtuellen Leben erweckt. Er kann schleichen, trippeln, laufen und rennen, er schwimmt oder paddelt, er weiß sich zu ducken, zu kriechen, zu springen, hoch oder niedrig, mit Schraube, Salto oder gegen Wände. Er kann fliegen, klettern, turnen, hangeln. Er haut zu, kickt Gegner, hebt sie hoch, wirft sie weg, kracht auf sie drauf. Er rutscht auf dem Hosenboden und auf dem Bauch und hat noch viele andere Tricks drauf. Mario kann sich auch verwandeln. Anhand des roten Schalterblocks erhält Mario seine Flügel, der blaue macht ihn unverwundbar, wobei sein Körper dann nur noch aus rotierenden Kugeln besteht, und der grüne Block überzieht ihn mit einer schweren Metallic-Lackierung -ein grafisch absolut phänomenaler Effekt. Bevor ich den Schlußpunkt einleite, möchte ich noch ein Wort zur Gesamtpräsentation verlieren: Natürlich kann Mario 64 nicht mit gerenderten FMV-Sequenzen aufwarten, doch die Story eines bekannten Marketing Managers einer großen Software-Firma zeigt eindrucksvoll, warum man getrost auf diese Features verzichten kann. Er erzählte nämlich, daß seine Freundin, die zusah, als er zum ersten Mal Mario 64 spielte, ihn fragte, ob er nicht endlich einmal den Vorspann wegdrücken könne...

Alles im grünen Bereich

Mario 64 wird mit Sicherheit in kürzester Zeit zum absoluten Top-Seller avancieren, doch glaube ich kaum, daß damit für PlayStation oder Saturn ein existentielles Problem entsteht. Mario 64 dürfte eher ein Ansporn für alle sein, die Gameplay-Frage neu zu definieren. Die CD-Konsolen werden weder mit FMV-Sequenzen noch mit riesigen Mbyte-Monstren das Rennen machen, genausowenig wie Nintendo allein mit pixelfreier Grafik und überragender Rechenpower triumphieren wird. Nach dem Genuß der beiden N64-Titel wirkten Sega Rally, wipEout oder sogar International Superstar Soccer Deluxe auf dem SNES noch genauso frisch und brillant auf mich wie zuvor. Es ist nach wie vor die ansprechende Software, die die Käufer anzieht, vielleicht wachen viele der Firmen, die bisher mit purer Augenwischerei versucht haben, schnelle Kohle zu machen, endlich auf und produzieren Spiele, die diesen Namen auch verdienen. So gesehen stimmt die eingangs aufgestellte Behauptung, daß die Meßlatte einfach etwas höher gelegt wurde, aber hoch springen können sie alle.



10 von 10

System: Nintendo 64	Hersteller: Nintendo
Genre: Jump'n Run	Entwickler: Nintendo
Spieler: 1	Testmuster: Flying Arts 0208 / 852589
Level: 18 +	Veröffentlichung: Jp. Import
Besonderheiten: Batterie	Ca. Preis: K.A.

Grafik	10
Sound	10
Gameplay	10

PlayStation dt. incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

PlayStation dt. incl.
2. Pad + Memo-Card
+ Sony Tasche + 1 Spiel
nach Wahl 549,95 DM



Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen · Telefax: 0208 / 82327-9

Telefon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Sommerschlußverkauf:

Sony PlayStation

Descent	dt	79,95 DM
Extreme Pinball	dt	59,95 DM
NBA in the Zone	dt	69,95 DM
Megaman X	jp	49,95 DM
Metal Jacket	jp	39,95 DM
Zeitgeist	jp	39,95 DM
Darkstalkers	jp	59,95 DM
Galaxian 3	jp	49,95 DM
Two Tenkaku	jp	49,95 DM
Double Dragon	jp	49,95 DM
Boxer's Road	jp	39,95 DM
J-League Prime Goal	jp	49,95 DM
V-Tennis	jp	39,95 DM
Descent	jp	69,95 DM
Twin Bee Deluxe Pack	jp	69,95 DM
Gunners Heaven	jp	29,95 DM

SEGA Saturn

Darius Gaiden	dt	49,95 DM
Toh Shin Den Remix	dt	59,95 DM
Wipe Out	dt	59,95 DM
World Cup Golf	dt	49,95 DM
Parodius	dt	49,95 DM
Hebereke Popoito	dt	39,95 DM
Johnny Bazookatone	dt	49,95 DM
Galaxy Fight	dt	49,95 DM
X-Men	dt	59,95 DM
The Horde	dt	49,95 DM
In the Hunt	us	69,95 DM
Primal Rage	us	69,95 DM
Reverthion	jp	69,95 DM
Hattrick Hero S	jp	49,95 DM
Megaman X	jp	59,95 DM
Darius Gaiden	jp	49,95 DM
Puzzle & Action	jp	39,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	69,95 DM
Dragon Ball Z	jp	39,95 DM
Gebockers	jp	39,95 DM
Virtua Fighter 2	jp	39,95 DM
Alone in the Dark 2	jp	49,95 DM
In the Hunt	jp	59,95 DM
Decathlete	jp	69,95 DM

Sony PlayStation

Bust a Move 2	dt	69,95 DM
Pete Sempras Tennis	dt	99,95 DM
Bubble Bobble Col.	dt	89,95 DM
Aquanauts Holiday (Sept.)	dt	99,95 DM
Poed	dt	89,95 DM
Return Fire	dt	89,95 DM
Burning Road (Sept.)	dt	99,95 DM
Cyberia	dt	89,95 DM
Track & Field	dt	99,95 DM
Olympic Games	dt	89,95 DM
Olympic Soccer	dt	89,95 DM
Top Gun	dt	89,95 DM
Alien Trilogy	dt/e	89,95 DM
Cronicles of Sword /Sept	dt	99,95 DM
Namco Museum 1 (Sept.)	dt	99,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
NHL Powerplay (Sept.)	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy (Sept.)	us	119,95 DM
Buster Bros. Col. (Sept.)	us	119,95 DM
Twin Cobra Col. (Sept.)	jp	139,95 DM
K1 Fighting Grand Prix	jp	139,95 DM
Racing Groovy	jp	139,95 DM
Overblood	jp	139,95 DM
Cool Boarders (Sept.)	jp	139,95 DM
Ayrton Senna Kart	jp	139,95 DM
Tobal No. 1	jp	139,95 DM
Street Fighter alpha 2	jp	139,95 DM
Hyper Rally	jp	139,95 DM
Game Buster	dt	89,95 DM
Memory Card 120 Blocks	dt	89,95 DM
Sony Tasche	dt	19,95 DM
Joy-Pads		ab 29,95 DM
Perf.-Lenkrad, m. Pedalen		129,95 DM
Mad Catz -Lenkrad, m. Ped.		139,95 DM

Formula 1 PSX dt.
99,95 DM 3. Sept.

Formula 1 PSX dt., incl.
Performer Lenkrad
199,95 DM 3. Sept.

SEGA Saturn

Gungriffon	dt	89,95 DM
Discworld	dt	89,95 DM
Destruction Derby	dt	89,95 DM
Pro Pinball	dt	89,95 DM
Athlete Kings (Sept.)	dt	89,95 DM
Road Rash	dt	99,95 DM
Earthworm Jim 2	dt	89,95 DM
Legend of Oasis	us	129,95 DM
Command&Conquer/Sept.	us	119,95 DM
Story of Thor	us	119,95 DM
Alien Trilogy (Sept.)	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	us	119,95 DM
Street F. alpha 2 (Sept.)	jp	119,95 DM
Dark Savior (Sept.)	jp	119,95 DM

SNES

SNES us incl. Mario RPG	us	329,95 DM
Mario RPG	us	149,95 DM
Lufia 2	us	149,95 DM
Donald Maui Mallard	dt	119,95 DM

Nintendo 64

N64, incl. Mario+Pilotwings		999,95 DM
RGB-Booster-Umbau + Kabel		99,95 DM
Spiele einzeln, je	jp	199,95 DM

ab Sept. Wave Race 64 lieferbar!!!

Resident Evil PSX dt.
89,95 DM 12. Aug.

Fighting Vipers SAT jp
119,95 DM 3. Sept.

Versandkosten per Post 9,95 incl. NN, per UPS 15,- incl. NN. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten.

Händleranfragen bitte unte
Tel. (0208) 8 23 27-32 !!!

PILOTWINGS

ANDREAS BINZENHÖFER • STEPHAN GIRLICH



Ein gutes Bild vom Wal (incl. Fontaine) gibt satte 30 Punkte.

Eine erfolgreiche Landung mit dem Hangglider!

In dieser Mission solltet Ihr unbedingt sofort nach rechts abdrehen.



Dieser grüne Ball muß durch das halbe Level in eine transparente Röhre getrieben werden, -auf Zeit versteht sich.

Die Menüs



Das Hauptmenü zeigt an, wie erfolgreich die einzelnen Missionen bereits beendet wurden.



Wer im versteckten Menü alle Missionen einer Gattung mindestens mit Silber beendet, darf eine weitere Insel mit dem Birdman erkunden.



Die Punktetafel bewertet Euren Erfolg: (von oben) Missionspunkte, Zeit, Landegenauigkeit, Aufprallgeschwindigkeit.

Der Traum vom Fliegen wird von Generation zu Generation weitergeträumt. Um uns eben diesen Traum so realistisch wie möglich zu gestalten, hat Nintendo keine Kosten und Mühen gescheut und kurzerhand die Firma Paradigm verpflichtet, die bereits mehrere Jahre erfolgreich Flugsimulatoren für die NASA programmiert hat. Auf vier traumhaft in Szene gesetzten Inseln erfüllt man sich mit verschiedenartigen Fluggeräten seinen Kindheitstraum. Beinahe fotorealistische Grafiken und die Nintendo typische Detailliebe (auf den Inseln befinden sich Tennisplätze, verschiedene Felder, Straßen usw.) machen unseren Traum optisch perfekt. Hat man sich an der Grafik sattgesehen und verstanden das analoge Pad auch wirklich analog zu benutzen, kommt man in den vollen Genuß des hervorragenden Fluggefühls. Im nun vorhandenen Adrenalinrausch beginnt mit dem Bewältigen verschiedener Missionen das eigentliche Spiel.

Der Hangglider

Missionen: Neben dem obligatorischen Durchfliegen einer gewissen Anzahl von Ringen müssen bestimmte Fotos geschossen werden, oder der Glider muß mittels Thermalquellen in vorgegebene Höhen gebracht werden.

Steuerung: Da der Hangglider logischerweise nicht motorisiert ist, gibt es nur eine Taste zum Bremsen bzw. Landen (A- oder B-Taste). Die Perspektive wird mittels R-Taste zwischen „hinter dem Glider" und „im Glider" umgeschalten. Drückt man den Z-Button, erscheint ein rechteckiger Fotorahmen, dessen Inhalt, läßt man den Z-Button wieder los, als Foto gespeichert wird.

Einstiegshilfe: Seid geduldig! Der Hangglider will mit äußerst viel Ruhe schön langsam und vorsichtig gelenkt werden. Fotos und Ringe lassen sich am besten in der Ego-Perspektive meistern. Zum Landen mit ca. 30 km/h in wenigen Metern Höhe die Landeplattform anfliegen.

Der Rocket Belt

Missionen: Wie gewohnt durchfliegen wir Ringe, es müssen aber auch große Ballons zerstört oder ein Flug durch eine Höhle gemeistert werden. Zweimal habt Ihr sogar die Aufgabe, einen Ballon an einen bestimmten Ort zu treiben, oder auf verschiedenen Plattformen zwischenzulanden.

Steuerung: Der Rocketpack gibt mit der A-Taste vollen, mit der B-Taste lediglich halben Schub. Der Z-Button läßt Euren Mann in der Luft „stehen", kostet aber tierisch Sprit. Die Perspektive läßt sich von „hinter dem Rocket Belt" bis „über den Rocket Belt" mittels der gelben und der R-Taste beinahe stufenlos verstellen.

Einstiegshilfe: Das Pad muß unbedingt analog benutzt werden. Um z.B. geradeaus zu fliegen, müßt Ihr Euer Pad logischerweise schräg nach vorne-oben richten (üben, üben, üben). Ansonsten fliegt mit Vollschub, meistert brenzlige Situationen mit Halbschub, und im Notfall immer blitzschnell Z-Button drücken.

Der Gyro Copter

Missionen: Das Durchfliegen von Ringen versteht sich von selbst. Neu ist das Abschießen von Luftballons und Zielscheiben. Als Clou dürft Ihr zusätzlich Bert aus der Sesamstraße abknallen.

Steuerung: Mit der A-Taste wird der Gyro Copter beschleunigt, mit der B-Taste wieder abgebremst. Mit dem Z-Button feuert man Raketen ab, und per R-Taste wird die Perspektive von „hinter dem Fluggerät" auf Ego-Perspektive gewechselt.

Einstiegshilfe: Die Missionen sollten zwecks der Übersichtlichkeit aus der Ego-Perspektive gespielt werden. Ansonsten achtet darauf, daß Ihr nie zu schnell werdet, und attackiert Bert aus möglichst niedriger Höhe (ca. 30-40 Meter).

Birdman, Cannonball und Co

Wie es für ein Next Generation Spiel beinahe schon üblich ist, hält auch Pilotwings jede Menge Secrets verborgen und zwar in Form von zusätzlichen Luftsportarten. Erreicht man nämlich auf einer Insel mit sämtlichen drei Fluggeräten mindestens die Silbermedaille, erhält man je nach Insel den Birdman, Cannonball, Sky Diving und den Jumble Hopper. Mit dem Birdman, dem Ikarus der Neunziger, erkundet man gaudihalber die ganze Insel und bestaunt erneut die zu keinem Zeitpunkt pixelige Grafik. Beim Sky Diving muß man zunächst saubere Formationen und hierauf eine elegante Fallschirmlandung hinlegen.
Der Cannonball ist die spaßigste Disziplin überhaupt. Mit einer Kanone schießt Ihr Euer Männchen über die halbe Insel geradewegs auf eine überdimensionale Zielscheibe. Mit dem Jumble Hopper macht Ihr dem gestiefelten Kater Konkurrenz und müßt möglichst schnell in eine transparente Röhre hupfen.

Nur Fliegen sind schöner

Pilotwings kündigt das Ende der digitalen Padwelt an. Ohne Analogstick wäre ein derartig phänomenales Fluggefühl sicherlich nicht denkbar. Zudem erfordert jede Disziplin Ihre eigene Steuerung, wodurch mehrere Stunden Spielspaß garantiert sind. Egal mit welchem Gerät man unterwegs ist, man merkt, daß hier Profis am Werk waren. Die Landungen sind z.B. alles andere als ein Kinderspiel und müssen sorgfältig geübt werden. Einziges Manko in spielerischer Hinsicht ist das automatische Wechseln der Perspektive, das dem Spieler das ein oder andere „Hä?" oder „Huch!" entlockt. Alles in allem ist Pilotwings nicht nur wegen seiner hervorragenden Grafiken, sondern vor allem auch aufgrund des hohen Simulationscharackters ein auch für ältere Semester uneingeschränkt empfehlenswertes Spiel, Interesse am Genre vorausgesetzt.



Wenn man die Zielscheibe leicht verfehlt..



... und aus Versehen Mario ins Gesicht ballert, ...



... wird er kurzerhand zum Wario.



Mit dem Rocket Belt müssen sowohl waagrechte als auch senkrechte Ringe eingesammelt werden.

Hier müßt Ihr zunächst 20 Ballons abknallen und danach eine Bombenlandung hinlegen.



Wunderschöne Landschaftsaufnahmen demonstrieren die Rechenpower des N64.



Diese Höhle ist nicht nur verdammt eng sondern auch ebenso windig (blauer Pfeil).



Mit dem Jumble Hopper müßt Ihr möglichst schnell in diese transparente Röhre springen.

System:	Nintendo 64	Hersteller:	Nintendo
Genre:	Simulation	Entwickler:	Paradigm
Spieler:	1	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Level:	24	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	K.A.	Ca. Preis:	K.A.

9 von 10

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	9

THE KING OF FIGHTERS 95

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

Einstiegshilfe

Der erste Move, den ich gelernt habe, war die Super Special Attack, die entweder bei einem komplett aufgefüllten Power-Balken oder bei einer rot blinkenden Energieleiste ausführbar wird. Mit ihrer Durchschlagskraft ist es möglich, auch einen verlorengeglaubten Kampf noch einmal umzubiegen!



In Heft 6/96 stellten wir SNKs Neo Geo CD-Umsetzung The King of Fighters 95 bereits für den Saturn vor (Rating 7). Mit etwas Verspätung ist jetzt eine PlayStation-Variante in Japan auf den Markt gekommen.

Im Gegensatz zur Saturn-Version wurde auf eine Kombination aus Modul und CD verzichtet (wo hätte man das Modul auch hineinstecken wollen?). Die Folge sind geringfügig längere Ladezeiten. Das Spiel ist natürlich dasselbe geblieben; aus insgesamt 24 verschiedenen Fightern lassen sich jeweils Dreierteams bilden bzw. bereits vorgefertigte anwählen. Es besteht weiterhin die Möglichkeit, mit einem einzelnen Kämpfer gegen die restlichen 23 anzutreten. Viele aus anderen Neo Geo-Prüglern bekannte Charaktere finden sich in dieser „Best of"- Compilation wieder: Joe Higashi, Ryo Sakazaki, Mai Shiranui, Billy Kane, Terry Bogard, etc. Vornehmlich Art of Fighting und Fatal Fury wurden dabei als Fundus herangezogen.



Feuerbälle halten den Gegner auf Distanz.



Goro ist der moderne Sumo: groß & muskulös.



Zwei Neo Geo-Legenden ringen um den Titel „König der Kämpfer"



Seht Ihr das Grinsen in Takumas Gesicht?



Heidern stammt eigentlich aus einem anderen, uralten SNK-Spiel: Ikari Warriors.



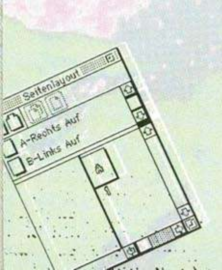
Unterschiede

...gibt es zur Saturn-Fassung keine, sehen wir einmal von den geringfügig längeren Ladezeiten ab, die im Vergleich zum Neo Geo-CD-Original jedoch an Lichtgeschwindigkeit grenzen. Alle Figuren, alle Stages, alle Moves, alles da! Erstaunlich gut und schon nach überaus kurzer Trainingszeit mit bis zu 100%-iger Zuverlässigkeit lassen sich die Special Moves mit dem Sony-Pad ausführen. Ich muß gestehen, daß 2D-Beat'em Ups, wie The King of Fighters 95, inzwischen einen nicht zu unterschätzenden geradezu nostalgischen Charme auf mich ausüben. Denn nach wie vor lassen sich vernünftige Sprungattacken nur im Zweidimensionalen überzeugend und vorallem spielspaßsteigernd verwirklichen. Bei Virtua Fighter oder Tekken schweben die Fighter nach einem Sprung mit extrem niedrigen Geschwindigkeiten zur Landung herab. Wer da nicht längst in aller Seelenruhe eine Konter aus dem Ärmel schütteln kann, sollte sich lieber anderen Genres zuwenden.

7 von 10

System:	PlayStation	Hersteller:	SNK
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	SNK
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts, 0208 / 852589
Level:	9	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Memory Card	Ca. Preis:	109,- DM

Grafik	**8**
Sound	**7**
Gameplay	**8**



081333



Besteller:
GAME OF THE MONTH!

Vorverkauf ***,**
Tageskasse 300,00
Eintritt DM incl. 15 % MwSt.



GAME OF THE MONTH
FUN GENERATION
WÜRZBURG
26. JULI 1996



Gültig am:

FORMEL 1

DER FUN GENERATION MEGA TEST AUF DEN NEXTEN 6 SEITEN!

Bei Kartenverlust kein Anspruch auf Ersatz!

Entwertete Eintrittskarten sind nur in Verbindung mit einer Auslaßkarte gültig.

FORMEL 1

STEPHAN GIRLISCH • PHILIPP NOACK

Die 17 Strecken

Hut ab vor Bizzare Creations, das Design der 17 WM-Kurse entzieht sich jeglicher Kritik. Gerade im Vergleich zum eben erschienen Formula One 2 auf dem PC sind die Strecken von Monaco bis Suzuka noch ein bißchen relistischer und vor allem deutlich detaillierter in Szene gesetzt. Stadtkurse wie Monte Carlo oder Adelaide bringen die beklemmende Enge authentisch rüber, jede Bodenwelle und alle Objekte am Streckenrand wurden integriert. Geschwindigkeitsprobleme sind überhaupt nicht zu registrieren. Die Grafikengine arbeitet mit 25 fps, das Scrolling ist demzufolge wunderschön flüssig.





Häkkinen schießt Berger ab.



Im Arcade Modus fahrt Ihr gegen ein Zeitlimit



Hier drängt sich gerade ein Ferrari in der Kurve innen vorbei.



Während der Startphase heißt es Ruhe bewahren.

Drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, könn ihr den Verkehr hinter Euch beobachten.



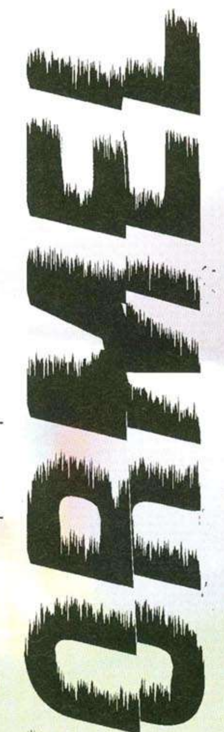






Da wurde jeder halbwegs ambitionierte Rennspielfan hellhörig: eine Formel 1-Simulation mit allen Originalstrecken, -fahrern und -teams - die Erfüllung eines Wunschtraumes für viele. Schon im Vorfeld konnte sich das Rennspektakel mit vielversprechenden Preview-Versionen reichlich Vorschußlorbeeren einheimsen, jetzt endlich steht die fertiggestellte Fassung zum ausführlichen Check bereit.

Psygnosis-untypisch startet Formel 1 ohne einleitendes Intro - eine Tatsache, die sich in diesem speziellen Fall sehr leicht verschmerzen läßt. Das erste Menü befaßt sich mit den begleitenden Optionen. Ihr konfiguriert Controller sowie Soundkulisse oder beäugt bislang erzielte Rundenrekorde, die auf einer Memory Card festgehalten werden. Wollt Ihr sofort Gas geben, verwendet Ihr die Schnellstart-Option, die einem einzig die Wahl des Fahrers und der Strecke überläßt. Ihr startet vom letzten Platz aus, das Fahrverhalten entspricht dem des Arcade-Modus. Ist die erste Neugierde befriedigt, widmet Ihr Euch dem Einstudieren der 17 Kurse der 95er Saison. Da man in einem Rennen mit dem gesamten Starterfeld jedoch viel zu sehr mit den extrem stur auf der Ideallinie fahrenden Gegnern beschäftigt ist, solltet Ihr wie folgt vorgehen: schnappt Euch einen der Williams, die sind am leichtesten zu beherrschen und trotzdem am schnellsten, und stellt das Teilnehmerfeld auf Duell. So habt Ihr die Möglichkeit sowohl im Practice als auch im Rennen selbst (im Duellmodus gibt es kein Qualifying) Eure gesamte Aufmerksamkeit fast ausschließlich dem Streckenverlauf zu schenken. Verständlich, daß dies alles sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Doch glaubt es mir, wenn Ihr später Rennen über die volle Distanz absolviert, reut es Euch spätestens nach den ersten Drehern, daß Ihr die Kurse nicht hundertprozentig beherrscht, da solche vermeidbaren Fehler unheimlich viel Zeit und Plätze kosten. Weniger dramatisch wirkt sich das erwartungsgemäß im Aracdemodus aus, denn hier haben Ausrutscher neben die Piste nur einen minimalen Geschwindigkeitsverlust zur Folge. Die Rennlänge ist grundsätzlich auf drei Runden festgelegt, fürs Qualifying dürft Ihr die Strecke gerade ein einziges Mal abfahren. Um aufs Siegerpodest zu gelangen, agiert Ihr ohne Rücksicht auf Verluste. Ihr schubst die anderen Fahrer mit einem sanften Rempler ans Hinterrad von der Piste oder drängelt Euch in den Kurven innen an der Konkurrenz vorbei. Durch hartes Anbremsen provoziert Ihr mächtig spektakulä-



re Power Slides, für deren Beherrschung es wiederum einiges an Übung bedarf. Die Simulationsvariante dagegen spielt sich völlig anders. Die Wagen reagieren weitaus sensibler und bestrafen Fahrfehler gnadenlos. Berührt Ihr bspw. Grünflächen, gerät der Flitzer augenblicklich ins Schlingern und ist nur äußerst schwierig wieder abzufangen. Es ist entscheidend, die Balance ständig zwischen Fast-Abflug und sicherheitsorientiertem Fahren zu halten. Abhängig von Wagen und Perspektive gelingt dies einfach bis schwer. Wie schon erwähnt ist man mit dem Williams am besten bedient. Der englische Renner fährt fast wie auf Schienen und läßt sich demzufolge ohne größeren Probleme selbst durch die engsten Schikanen jagen. Schwieriger gestaltet sich dies mit dem Benetton. Schießt Ihr mit zuviel Tempo auf eine Kurve zu, neigt der Wagen zum Untersteuern und drängt vehement zur Fahrbahnaußenseite.

Um Welten voraus

An dieser Stelle muß ich sagen, es war kein Test wie viele andere. Alleine 30 Stunden habe ich in das Auswendiglernen der 17 Kurse investiert, zwei weitere Stunden waren nötig, um das Kurvenverhalten der verschiedenen Rennwagen auszuloten, erst dann begann das eigentliche Spiel. Formel 1 ist demzufolge weniger ein Game, dessen spielerisches Potential man von der ersten Sekunde an vollständig ausschöpfen kann. Vielmehr verbessern sich die Fahrkünste proportional zur Fahrdauer. Exakte Streckenkentnisse sind unerläßlich, wollt Ihr ohne aktive Fahrhilfen sowie in den höheren Schwierigkeitsgraden nicht hoffnungslos hinterherfahren. Doch genügt es nicht, den Verlauf des Kurses nur grob zu wissen. Nur wer im allerletzten Moment bremst, möglichst früh wieder beschleunigt und die Curbs mit in die Ideallinie einbezieht, hat gute Chancen aufs Treppchen zu fahren. Gerade aus der Pseudo-Cockpit-Perspektive gelingt dies jedoch phänomenal gut. Obwohl Ihr nicht im



Ein Forti röchelt vor sich hin.






Die Ideallinie ist dunkel schraffiert.



Monaco ist die Hölle. Wer hier ohne Fahrhilfen besteht, ist ein wahrer Meister.

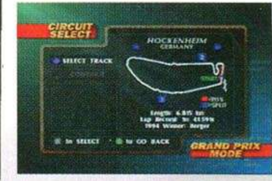




Im Tunnel verändert sich das Motorengeräusch.



Wie im Fernsehen: die Zeitnahme.



























Viele Original-Werbebanden finden sich im Spiel.

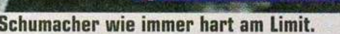


Bei einem Ausflug ins Gras saugen sich die Reifen mit Dreck voll.



Keine Seltenheit: die Gegner drängeln Euch zur Seite oder schießen Euch ins Heck.





Schumacher wie immer hart am Limit.



In den Pits wechselt Ihr Reifen und tankt nach.

Das waren noch Zeiten: Schumacher läßt Damon stehen.

DieTeams und ihre Fahrer

Insgesamt habt Ihr die Wahl aus 13 Teams und 35 Fahrern. Die Flitzer sind ihren realen Vorbildern nicht nur optisch hundertprozentig nachempfunden. Auch das Fahrverhalten ist verschieden, vor allem die Kurvengeschwindigkeiten unterscheiden sich recht deutlich.







Wagen sitzt, also eigentlich gar nicht spüren könnt, wann die Haftungsgrenze überschritten ist, bekommt Ihr mit der Zeit ein untrügliches Gefühl für das Verhalten der Kutschen. Ähnliches habe ich bislang nur bei Formula One (2) auf dem PC erlebt. Ein weiteres großes Plus ist der nahezu stufenlos einstellbare Schwierigkeitsgrad. Über die Stärke der Gegner, Fahrhilfen, die Wahl der Perspektive und die Art des Controllers läßt sich Formel 1 entsprechend den individuellen Fahrkünsten nach Belieben anpassen. Wollt Ihr allerdings den maximalen Spielspaß herauskitzeln, empfehle ich die Cockpit-Perspektive, ein NeGcon-Pad und den Verzicht auf jegliche unterstützende Hilfen - so ist der Geschwindigkeitsrausch garantiert vorprogrammiert. Fehlt eigentlich nur noch ´ne ordentliche Akustik. Das Motorengeräusch ist zwar bei allen Kutschen gleich, doch was soll´s. Dafür drehen sie zügig und bissig nach oben und klingen auch auf Dauer nie nervig. Rast Ihr an den vollbesetzten Tribünen vorbei, registriert Ihr enthusiastisch anfeuernde Fans. Nennt Ihr eine Surround-Anlage Euer eigen, kreist die Zuschauerkulisse, bspw. im Hockenheim-Motodrom, sogar förmlich um Euch herum und der Streckensprecher ist ebenfalls auszumachen, wenn auch nur undeutlich. Die verbale Begleitung von Jochen Maas ist wohl Geschmackssache, im Sinne einer möglichst authentisch wirkenden Präsentation jedoch ein lobenswertes Feature. Einzig wirklicher Schwachpunkt von Formel 1 ist das oftmals nicht nachvollziehbare Verhalten der Gegner. Selbst beim Überrunden bremsen Euch die Jungs knallhart aus oder schießen Euch völlig überraschend ins Heck. Mit der Zeit vermag man dies aber besser und besser einzuschätzen. Schlußendlich rast Formel 1 an allen ähnlich gearteten Konkurrenzprodukten mit Lichtgeschwindigkeit vorbei und übernimmt unangefochten die Führung im Rennspiel-Genre. Ob sich daran in naher Zukunft etwas ändern wird, möchte ich in Frage stellen. Formel 1 ist trotz Super Mario 64 der heißeste Anwärter für mein persönliches Spiel des Jahres.



Laßt am Start die Räder so wenig wie möglich durchdrehen, um schnell wegzukommen.

DIE FORMEL 1

Seit 1994 gilt für die Formel 1 „Back To The Roots". Statt High Tech-Entwicklungen steht wieder das fahrerische Können im Vordergrund, ein Umstand, der besonders Fahrern wie Michael Schumacher zugute kommt. Durch das Verbot von Traktionskonstrolle, ABS, Power-Brakes, Computerfahrwerk und Vierradlenkung sind die Rennen nun weniger ein Wettbewerb der Ingenieure, als der besten Lenkradkünstler. Die Fitneß der Fahrer spielt ebenfalls eine größere Rolle, läßt sich das Auto durch den Verzicht auf aktive Fahrhilfen nicht mehr so exakt einstellen. Nur die physisch stärksten Piloten behalten die nötige Konzentration, um den Wagen über die gesamte Renndistanz fehlerfrei über den Kurs zu jagen. Wir stellen Euch die wichtigsten Fahrer sowie Teams vor, zeigen Euch die schönsten Strecken und beleuchten weitere interessante Aspekte rund um die Formel 1.

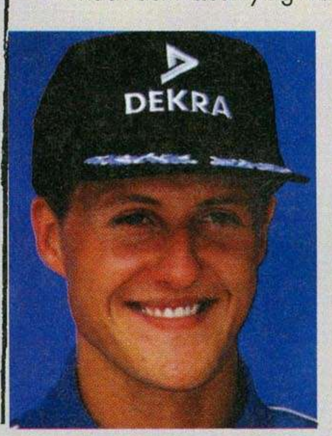


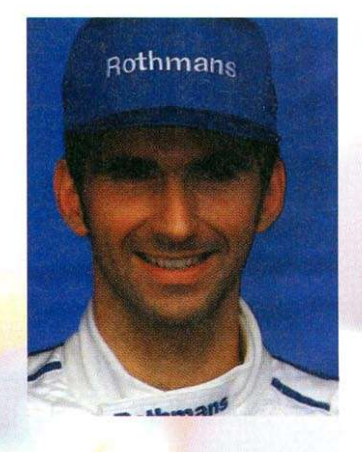


Die wichtigsten aktuellen Fahrer

Michael Schumacher

1991 gab Michael Schumacher bei Jordan sein Formel 1-Debüt. Doch verlief sein Einstand kurios: nach dem Qualifying war Schumacher sensationell Siebter, das Rennen selbst aufgrund eines Kupplungsschadens aber schon nach wenigen Metern beendet. Trotzdem kaufte Benetton-Chef Flavio Briatore den Deutschen kurzerhand aus seinem Vertrag bei Jordan heraus, der Kerpener dankte es Briatore auf seine Art: Nach einem dritten und einem vierten Platz in der Fahrer-WM folgten zwei Weltmeisterschaftsgewinne, und in der letzten Saison ging sogar die für die Teams so wichtige Konstrukteurswertung an Benetton. Dieses Jahr hingegen durchlebt Schumacher nach seinem Wechsel zu Ferrari alle Höhen und vor allem Tiefen des Motorsports. Nur selten schafften es die roten Renner bislang über die Ziellinie, in der Fahrerwertung liegt Damon Hill uneinholbar vorn. Trotzdem will Schumacher bei dem italienischen Traditionsrennstall bleiben, in der Hoffnung, daß es nächstes Jahr besser laufen wird.





Damon Hill

Der Brite hat es nicht leicht. Sein Vater Graham Hill war ebenfalls Formel 1-Fahrer und konnte sich zweimal den Weltmeistertitel sichern. Zudem gewann er die berühmten 500 Meilen von Indianapolis und siegte in Le Mans. Logisch, als Sohn eines derartig erfolgreichen Vaters hat man es schwer aus dessen Schatten herauszutreten. So ist es nicht verwunderlich, daß Damon zunächst nur wenig Interesse für die Formel 1 zeigte. Statt dessen fuhr er Motorradrennen und spielte in einer Rockband. Erst 1985 begann er seine Karriere in der Formel 3 und erhielt schließlich 1992 einen Vertrag bei Williams als Testfahrer. Dort überzeugte er durch konstante Leistungen, 1993 fuhr er seine erste komplette Formel 1-Saison und konnte drei GP gewinnen. Doch bis zum heutigen Tage will die Kritik an Damon Hills fahrerischem Können nicht verstummen. Liegt der Engländer in Führung, nutzt er die Überlegenheit der Williams und fährt wie ein Uhrwerk. Gerät er allerdings unter Druck oder muß hinterherfahren, leistet er sich Fahrfehler en masse und verschenkt so oftmals entscheidende Punkte. Dieses Jahr muß er Weltmeister werden, ansonsten kann er nächstes Jahr wohl beim Traktor-Pulling sein Talent beweisen.

Jean Alesi

Die Bilanz des Franzosen ist wohl die merkwürdigste aller Formel 1-Fahrer: er gilt als einer der schnellsten Fahrer, hat aber bei mittlerweile 112 Grand Prix gerade mal einen einzigen gewonnen, und zwar letztes Jahr in Montreal/Kanada. Trotzdem steht er in der Gunst der Fans ganz oben. Spektakulär und ohne Rücksicht auf Verluste prügelt er seinen Wagen förmlich um die Kurven - oder eben ins Kiesbett oder noch schlimmer. Sein Wechsel zu Benetton brachte ihm nicht den erhofften Erfolg, statt um Siege kämpft Alesi weiterhin um Anerkennung. Sein Debüt gab er übrigens 1989 in Frankreich.























Die sechs Perspektiven

Die Wahl der Perspektive ist außer von den persönlichen Vorlieben auch von der Art des Controllers abhängig. Die Sicht vom vorderen Spoiler aus und die Pseudo-Cockpitperspektive empfehlen sich sinnvollerweise nur dann, wenn Ihr einen analogen Controller zur Steuerung benutzt. Ansonsten verliert Ihr aufgrund der hier deutlich höheren Spielgeschwindigkeit zu leicht die Kontrolle über den Wagen, da Ihr nicht weich ein- beziehungsweise gegenlenken könnt. Von den vier Außenansichten sind die beiden mit dem steileren Blickwinkel vorteilhaft, einfach der Übersichtlichkeit wegen, da Ihr den Verlauf der Strecken besser einsehen könnt.













Die wichtigsten Teams

Williams

Teamchef: Frank Williams
Technischer Direktor: Patrick Head

Seit 1975 in der Formel 1, bislang siebenmal Weltmeister in der Konstrukteuerswertung. Fünfmal stellte Williams den Fahrerweltmeister: 1980 Alan Jones, 1982 Keke Rosberg, 1987 Nelson Piquet, 1992 Nigel Mansell, 1993 Alain Prost. In den letzten vier Jahren galt das Auto eigentlich als unschlagbar, und mußte dennoch Benetton letzte Saison, dank Schumacher, in der Konstrukteurswertung den Vortritt lassen. Williams lebt von der professionellen Organisation und den hervorragenden finanziellen Vorraussetzungen. Was passieren wird, wenn sich der Motorenlieferant Renault nächstes Jahr aus der Formel 1 zurückziehen wird, steht noch in den Sternen.

Benetton

Teamchef: Flavio Briatore
Technischer Direktor: Ross Brawn

Schon seit 1981 in der Formel 1 dabei, kam die italienisch-britische Allianz erst ab 1989 richtig auf Touren. In dem Jahr übernahmen Flavio Briatore und Tom Walkinshaw das Ruder. In der Konstrukteurswertung plazierte sich das Team 1988, 1991 auf Platz vier, 1988, 1990, 1992, 1993 auf Platz drei, 1994 auf Platz zwei und 1995 sogar auf dem Treppchen ganz oben. Dieses Jahr dagegen zeigt sich, daß ein Mann wie Schumacher selbst mit Leuten wie Alesi und Berger nicht so leicht zu ersetzen ist. Benetton spielt hinter Williams und Ferrari, wenn der mal hält, nur noch die dritte Geige. Zudem braucht das Team, ebenso wie Williams, nächstes Jahr nach dem Ausstieg von Renault einen neuen Motorenlieferanten.

Ferrari

Teamchef: Luca di Montezemolo
Technischer Direktor: John Barnard

Das Traditionsteam der Formel 1. Seit 1951 sind die feuerwehrroten Flitzer ununterbrochen am Start, die Bilanz kann sich sehen lassen: achtmal konnte die Konstrukteurswertung gewonnen werden, neunmal die Fahrer-WM: 1952, 1953 Alberto Ascari, 1956 Manuel Fangio, 1958 Mike Hawthorn, 1961 Phil Hill, 1964 John Surtees, 1975, 1977 Niki Lauda, 1979 Jody Scheckter. Ferrari verfügt über das größte Jahresbudget aller Teams, dennoch wollen sich in letzter Zeit die heißersehnten Siege nicht einstellen. Seit 1990 gewann das Team aus Maranello gerade mal zwei GP. Dieses Jahr können die Italiener nur noch ihr ramponiertes Image wieder geradebiegen, um dann nächstes Jahr mit einem zuverlässigen Auto und Michael Schumacher im Cockpit den Kampf um den Titel neu zu entfachen.

Das Formel 1 Glossar

FIA
Fédération Internationale de l'Automobile
Die FIA ist ein Zusammenschluß nationaler Automobilclubs und -verbände und ist für die Ausarbeitung und Überwachung der Regeln im Motorsport zuständig.

FOCA
Formula One Constructors Association
Die Vereinigung der Konstrukteure, also der Teams. Chef der FOCA ist Bernie Ecclestone, der die Vermarktung der Formel 1 fest in den Händen hält.

Flügel
Die Breite des Frontflügels ist auf 140 cm begrenzt, die des Heckflügels auf 100 cm. Beide dienen zur Erhöhung des Anpreßdrucks.

Getriebe
Halbautomatische Getriebe mit mindestens vier, aber maximal sieben Vorwärtsgängen sind erlaubt. Zudem muß ein funktionstüchtiger Rückwärtsgang eingebaut sein.

Querbeschleunigung
Physikalische Kräfte, die aufgrund der Fliehkräfte bei Kurvenfahrten nicht in Längsrichtung sondern seitlich auf ein Fahrzeug einwirken. Werden in g gemessen: 1g = 9,81 m/s2

Räder
Die Maße eines Rades sind auf eine Breite von max. 15 inches (381 mm) und einen Durchmesser von max. 26 inches (660,4 mm) begrenzt.

Telemetrie
Über Funk ist die Box über den Zustand des Wagens ständig informiert. Seit 1994 dürfen vom Team nur noch Daten empfangen werden. Veränderungen von Parametern wie Zündzeitpunkt oder Gemischaufbereitung sind untersagt.

Zeitnahme
Über ein Sender/Empfänger-System wird die Zeit beim Passieren der Meßpunkte auf die Tausendstelsekunde genau genommen.



Die Motoren

Das zur Zeit beste Triebwerk stammt von Renault und befeuert die Renner von Williams und Benetton. Der Motor besticht durch seine immense Power und hohe Zuverlässigkeit. Der Zehnzylinder hat einen Hubraum von ca. 3000 ccm und bringt bei einer maximalen Drehzahl von fast 14000 U/min gut 700 PS auf die Hinterräder. In den letzten fünf Jahren trieb der Renault-Motor viermal das Weltmeister-Auto an. Von daher kam es für viele völlig überraschend, daß sich Renault zum Ende der 97er Saison definitiv aus der Formel 1 zurückziehen wird. Doch keine Bange, Alternativen gibt es genug. Ebenfalls aus Frankreich stammt der Zehnzylinder von Peugeot, der diese Saison dem Jordan-Team ordentlich auf die Sprünge hilft und sich nach stetigen Verbesserungen zudem als äußerst standfest erwiesen hat. Nach dem Gewinn der Rallye- und Sportwagen-WM und weiteren prestigeträchtigen Siegen beim Langstreckenklassiker von



Le Mans und dem Wüstenmarathon Paris-Dakar möchte Peugeot in naher Zukunft auch den WM-Titel im Nonplusultra des Motorsports einfahren. Ford Zetech bastelt an einem neuen, von Insidern als äußerst vielversprechend eingestuften V10-Motor, der allerdings erst ab der nächsten Saison eingesetzt werden soll und zwar exklusiv im Newcomer-Team des schottischen Ex-Formel 1-Fahrers Jackie Stewart. McLaren setzt weiterhin auf Mercedes und fährt immer besser mit dem Motor aus deutschen Landen. Weniger gut bestellt ist es um das Ferrari-Triebwerk. Die Leistung stimmt zwar einigermaßen, doch besonders die Standfestigkeit darf nach den zahlreichen Ausfällen des Duos Schumacher/Irvine in den letzten Rennen in Frage gestellt werden.



Die schönsten Strecken

Monte Carlo - Monaco

Rundenlänge: 3,328 km
Rundenzahl: 70
Renndistanz: 259,584 km

Ayrton Senna sagte über Monaco: „Die größte Herausforderung überhaupt: Das Konzentrationslevel ist extrem hoch. Überall ist man am Limit, überall millimeternah an den Leitplanken - der kleinste Fehler bringt das Aus."

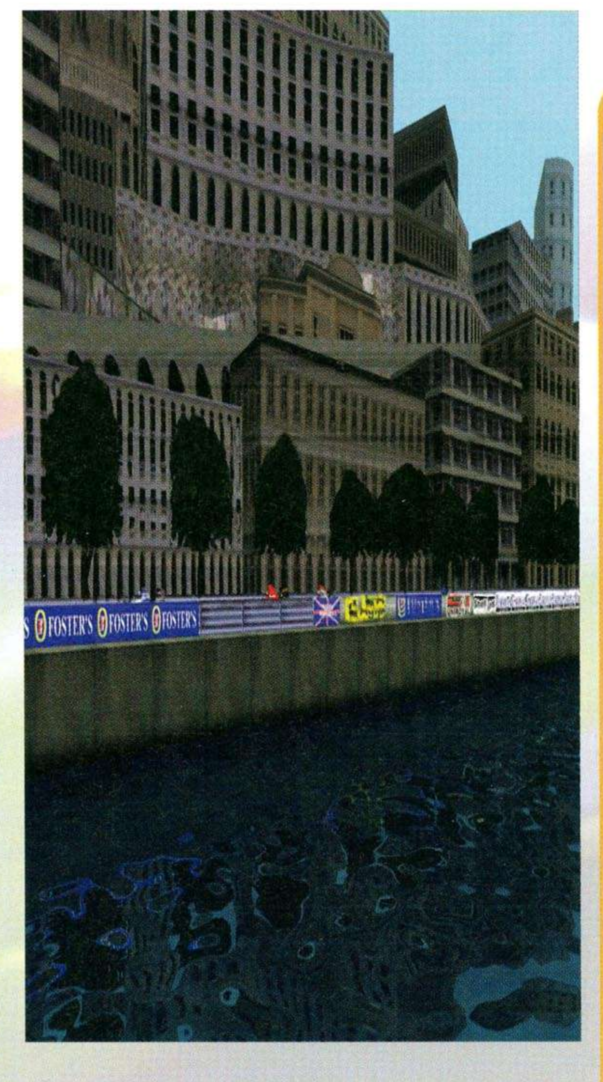
Genau aus diesem Grund steht Monaco sowohl bei den meisten Fahrern wie auch bei den Fans hoch im Kurs: bar jeder Vernunft und doch faszinierend. Die Durchschnittsgeschwindigkeit beträgt ca. 140 km/h, für den engen Stadtkurs ein unglaubliches Tempo.

Hockenheim - Deutschland

Rundenlänge: 6,815 km
Rundenzahl: 45
Renndistanz: 306,675

Michael Schumacher sagte über Hockenheim: „Es ist wohl verständlich, daß ich mich auf diesen Kurs ganz besonders freue. Die deutsche Grand Prix-Strecke ist eine Power-Piste, die ich aber auch wegen ihrer einzigartigen Atmosphäre ganz speziell schätze."

Die Strecke im Badischen ist ungewöhnlich lang. Ebenfalls aus dem üblichen Rahmen fällt, daß sich 80% der Zuschauer auf einen Bruchteil des Kurses konzentrieren - das Motodrom. Wie in einem Fußballstadion feuern die Fans die vorbeifahrenden Wagen an - ähnliches kann man nur noch im mächtigen Oval von Indianapolis erleben.



Montreal - Kanada

Mika Häkkinen sagte über Montreal: „Ein wunderschöner Kurs mit interessantem Streckenverlauf, der die Ausarbeitung eines überdurchschnittlich exakt ausgetüftelten Setup verlangt."

Der Circuit Gilles Villeneuve, benannt nach dem tödlich verunglückten Vater von Jacques Villeneuve, ist ein sehr unrythmischer Kurs. Das ständige Bremsen und Beschleunigen verlangt genaueste Kentnisse der Strecke, will man nicht alle paar Meter im Kiesbett landen. Die Geschwindigkeit pendelt ständig zwischen langsamen und schnellen Streckenabschnitten.

Wiederholung



Die Replay-Funktion erlaubt es Euch, komplette Rennen nochmals Revue passieren zu lassen. Wie bei einer Fernsehübertragung betrachtet Ihr den Kampf um Plätze und Punkte von feststehenden Kameraperspektiven aus, oder verfolgt das Geschehen aus ständig rotierenden und zoomenden Blickwinkeln.













System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (Link)
Level: 17 Kurse
Besonderheiten: Memory Card, Mad Catz, neGcon, Dolby Surround

Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Bizarre Creations
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

10 von 10

Grafik 10
Sound 10
Gameplay 10

EXPERTS

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Einstiegshilfe

Sollte sich jemand Experts wider Erwarten doch zulegen, kann sich dieser im fünften Level beim Entschärfen der Bomben viel Zeit sparen. Schneidet die Drähte in folgender Reihenfolge durch:

FR-1: 1-2-4-3
FR-2: 1-4-2-3
FR-3: 1-2-3-Blindgänger
FR-4: Zahlencode 1217



Solch opulent ausgestatteten Räume sind bei Experts schon der grafische Höhepunkt.



Beim Einsatz des Nachtsichtgerätes schimmern alle Textures grünlich

Eigentlich verwunderlich

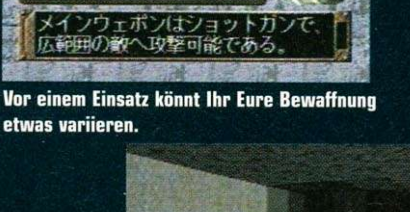
Eigentlich verwunderlich: trotz bestens geeigneter Hardware sind herausragende 3D-Shooter wie Alien Trilogy oder id´s indizierter Titel auf der PlayStation bislang die Ausnahme. Expert versucht hier Abhilfe zu schaffen.

Als Mitglied einer polizeilichen Spezialeinheit erledigt Ihr insgesamt 13 Missionen. Das Abenteuer spielt in einem Hochhaus, und Ihr arbeitet Euch von der Tiefgarage aus langsam Stockwerk für Stockwerk nach oben. Den Gegnern rückt Ihr mit großkalibrigen Waffen und Granaten auf den Leib, verschiedene Aufträge, wie z.B. Geißeln befreien oder Bomben entschärfen, bringen etwas Taktik ins bleihaltige Geschehen. Bodenfallen und auf Bewegung reagierende Sprengladungen in den Wänden erhöhen Eure Aufmerksamkeit, soll Euch nicht vorschnell das Zeitliche segnen. Eine Leiste am unteren Bildschirmrand informiert über aktivierte Waffe, restliche Munition und Gesundheitszustand.



Technisch erbärmlich

Gäbe es einen Preis für die schlechteste Grafikengine, Expert wäre ein heißer Anwärter auf diese „Auszeichnung". Trotz anachronistischer Aufmachung ruckelt und zuckelt das Teil oftmals an den unmöglichsten Stellen, nämlich meist dann, wenn auf dem Screen überhaupt nichts los ist. Ist der erste Schock über die technischen Unzulänglichkeiten überwunden, wird man mit stereotyp attackierenden Gegnern konfrontiert. Die fettleibigen Kahlschädel beispielsweise verharren seelenruhig auf einer Stelle, selbst unter härtestem Beschuß weichen sie keinen Millimeter zur Seite. Die restlichen Feindessprites dagegen hüpfen und springen lustig ballernd durch die Gegend, fehlt nur noch, daß sie dabei ein Liedchen trällern. Der Spielablauf selbst ist ganz o.k., da die Missionen relativ abwechslungsreich sind. Trotzdem, unterm Strich ist Expert ein innovationsloser, technisch unterdurchschnittlicher und vor allem null motivierender 3D-Shooter, der sich im besten Falle als Türstopper verwenden läßt.
Finger weg!!!



Vor einem Einsatz könnt Ihr Eure Bewaffnung etwas variieren.



Die Gegner sind bescheiden animiert.



3 von 10

System:	PlayStation
Genre:	3D-Action
Spieler:	1
Level:	13
Besonderheiten:	Memory Card, Sprachausgabe
Hersteller:	Nihon Bussan
Entwickler:	Nichibutsu
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	**4**
Sound	**7**
Gameplay	**6**

VIRTUAL GOLF

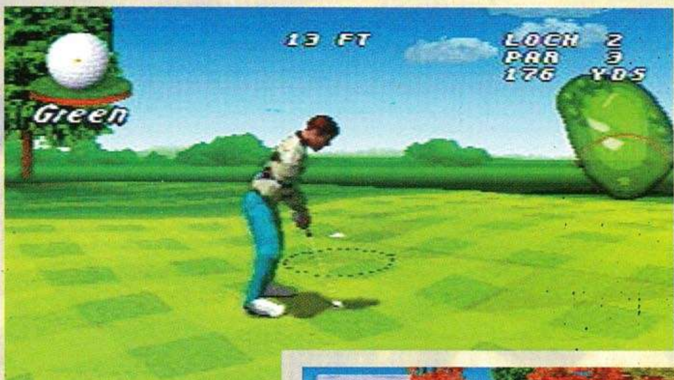
ANDREAS BINZENHÖFER · STEPHAN GIRLICH

Wer trotz des verregneten Sommers nicht auf seine allabendliche Runde Golf verzichten will, aufgepaßt, hier kommt Virtual Golf.

Wer bei dem Prädikat „Virtual" allerdings der Illusion vom sensorabgefragten Plastikgolfschläger und der 3D-Brille erliegt, muß leider enttäuscht werden. Virtual Golf spielt sich selbstverständlich mit herkömmlichem Pad und auf einem 2D-Fernsehbildschirm. Mit zwei Amateur- und zwei Profikursen stehen sicherlich ausreichend Golfplätze zur Verfügung. Die somit 72 Löcher bestreitet man entweder im Training, Turnier, Skin-Spiel, Derby Scramble und Ausscheidungsspiel oder mißbraucht sie einfach als Übungsplatz. Bevor´s aber so richtig auf den Rasen geht, entscheidet man im Optionmenü über Sound, Sprachausgabe, Mulligan, Spiegelbild, Schattierungen und Wind oder bestaunt ein Bild der Mitarbeiter. Endlich auf dem Fairway, greift man zum optimalen Schläger und bestimmt die Richtung, in die geschlagen werden soll. Hat man auch den Treffpunkt des Balles festgelegt, beginnt der actionreiche Teil des Spiels. Der eigentliche Schwung wird, wie gewohnt, durch dreifachen Knopfdruck ausgeführt, wobei der erste den Schwung startet, der zweite über die Härte und der dritte über die Genauigkeit entscheidet. Eure Erfolge könnt Ihr selbstverständlich per Memory Card zwischenspeichern und sogar aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven bewundern.

Platzreife knapp verfehlt

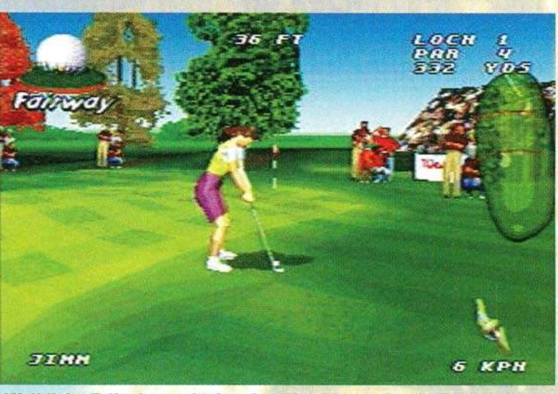
Virtual Golf ist ganz bestimmt kein schlechtes Spiel, angesichts der Flut von meist besseren Konkurrenzgolfspielen gibt es allerdings einiges zu bemängeln. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nur minimal variieren und ist im allgemeinen zu niedrig. Die Einstellungsmöglichkeiten vor dem Schlag sind zwar keinesfalls gering, dank unnötigerweise komplizierter Tastenbelegung und beinahe optimaler Grundeinstellung aber geradezu überflüssig. Auch die Wetter- und Bodenverhältnisse fließen zu wenig in die Schlagberechnung mit ein. Soundtechnisch und grafisch haut Virtual Golf wahrscheinlich auch keinen mehr vom Hocker, zumal einfach keine Detailliebe vorhanden ist. Alles in allem läßt sich Cores Golfvariante dennoch recht gut spielen und eignet sich wohl am besten für Gelegenheitsspieler zur schnellen Runde zwischendurch.



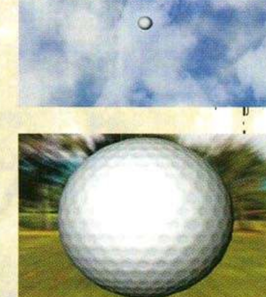
Der kleine Kreis muß genügen, um die Grüns zu lesen.



Schläge ins Wasser könnt Ihr entweder wiederholen oder vom Ufer aus mit einem Strafschlag fortsetzen.



Weibliche Teilnehmer dürfen den Abschlagpunkt ein Stück nach vorne verlegen.





DAS INTRO



6 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Level:	4 Kurse
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort, dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Core Design
Entwickler:	Core Design
Testmuster:	Core Design
Umsetzungen:	Saturn
Veröffentlichung:	August
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	6

SAMPRAS EXTREME TENNIS

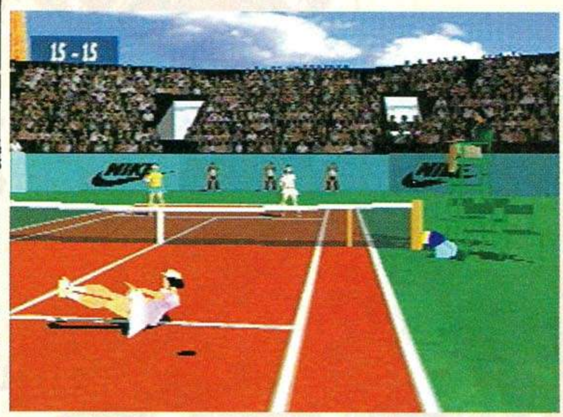
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEPHAN GIRLICH

Einstiegshilfe:

Wählt den Spieler „Dressel“ an und spielt im Turnier-Modus. Die ersten drei bis vier Gegner sind ziemlich einfach auszuschalten. Um Pete Sampras und Konsorten in die Knie zu zwingen, empfiehlt sich folgende Taktik: Bei eigenem Aufschlag immer in die äußerste Ecke schlagen. Der Gegner macht meistens einen Hechtsprung oder bewegt sich sehr weit ins äußere Halbfeld. Man läuft nun selbst ein bis zwei Schritte ins Feld und retourniert mit einem Cross-Schlag ins andere Halbfeld. So läuft man so gut wie nie Gefahr, gebreakt zu werden. Beim Computeraufschlag „sliced“ man den Ball zurück und rückt ans Netz vor. Hier kann man (mit etwas Geschick) das ein oder andere Break herausspielen. Doch Vorsicht: die Computer-Gegner rechnen allzu stereotype Taktiken aus und finden entsprechende Mittel dagegen. Deshalb sollte man öfters mal Variationen einbauen, um den Rechner zu verwirren.



Der Aufschlag auf dem Hartplatz.



Detaillierte Darstellung aus der Ego-Perspektive

Es ist schon eigenartig. Obwohl die 32-Bit-Generation schon seit geraumer Zeit auf dem Markt ist, sind wirklich gelungene Tennis-Simulationen rar gesät bzw. nicht vorhanden. Mit dem starken Lizenznamen Pete Sampras gelang Codemasters zwar ein großer Coup, doch drängt sich sofort die Befürchtung auf, daß man es wieder einmal mit der Umkehrung des „Alpia-Effektes“ (kaum Geld in die Spielentwicklung, viel Geld in die Werbung) zu tun haben könnte.

Bevor man das erste Mal mit dem Schläger in der Hand den Centrecourt betritt, läßt man sich von der gelungenen Präsentation und den übersichtlichen Optionsmenüs einstimmen. Einzel- und Doppelmatches können bestritten werden, letztere sogar mit vier Joypadartisten via Vier-Spieler-Adapter. Außerdem kann man die Geschwindigkeit des Balles festlegen, ebenso wie den Schwierigkeitsgrad oder die Beschaffenheit des Platzes. Auf selbigem angekommen, wählt man erst einmal die passende Perspektive. Anders als bei vielen Genre-Vertretern macht sogar die Ego-Perspektive durchaus Sinn und vermittelt das wahre „Ich-steh'-auf-dem-Platz“-Gefühl. Drei verschiedene Aufschlagsstärken können genutzt werden: Die sehr wei-



Der Tiefeneffekt kommt gut zur Geltung.


Der Kommentator...


...und seine Kollegen.

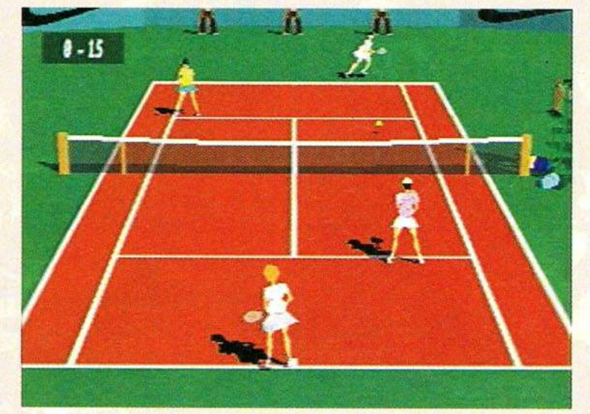


Tunier im K.O.-System.


Der kleine Punkt markiert den Aufschlagspunkt.

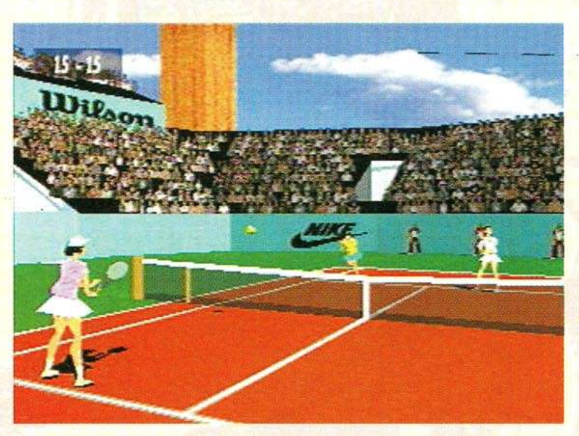


Auch von oben ist Extreme Tennis ein schöner Anblick.

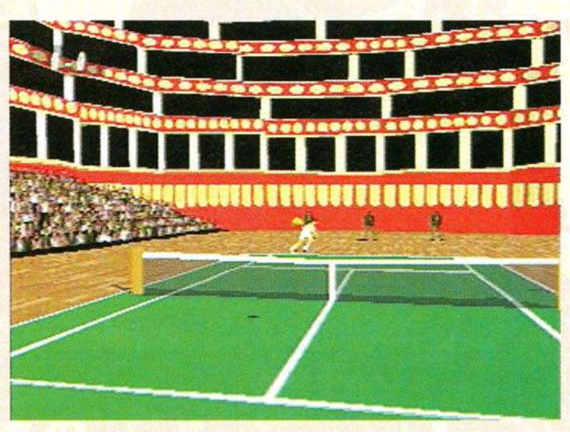


Ein lustiges Damendoppel.





Duelle am Netz sind sehr spannend.


Eine russische Kongreßhalle wird zum Tennisplatz umfunktioniert.



Der hintere Spieler rückt ans Netz vor.

che und einfach auszuführende Angabe, die den Gegener sofort ins Spiel kommen läßt, ist wenig effektiv. Der nächststärkere Aufschlag ist auch nicht die Welt, allerdings sehr für einen sicheren zweiten Service zu empfehlen. No.3 ist ein fester Schlag, der sehr genau getimt werden möchte, da man sonst ins Netz oder ins Aus drischt. Variantenreich ist auch die weitere Schlagpalette des Pixelsportlers. Der Spieler setzt Vorhand und Rückhand je nach Stellung zum Ball automatisch ein. Hat man nicht die optimale Position eingenommen, vollführt er einen Hechtsprung, um den Ball zurück ins Feld zu befördern. Je nach „Aufstehgeschwindigkeit" heißt es dann entweder dem Ball hinterherschauen oder wieder ins Spiel kommen. Alles in allem kann man die Steuerung wirklich über den grünen Klee loben, hier wurde endlich einmal die Spielmechanik in den Vordergrund gestellt. Seit Jimmy Connors Tennis auf dem SNES wurde genau dies bei allen daraufhin veröffentlichten Simulationen nicht hundertprozentig befriedigend gelöst.

„Das machst Du nur einmal mit mir!"

Anders als bei den meisten Sportspielen sind die Computergegner bei Sampras Extreme Tennis in der Lage, dazuzulernen. Das hat im Match die Konsequenz, daß man zunächst eine gute Taktik findet und eine Zeitlang einfache Punkte macht, bis plötzlich der unerwartete Gegenschlag folgt. Wechsel zwischen Grundlinienspiel und Netzattacken stiften hingegen Verwirrung im virtuellen Oberstübchen, und plazierte Aufschläge lassen die „Simutanten" verzweifeln. Sampras Extreme Tennis ist auch in punkto Sound der Matchwinner. Die Zuschauer lassen sich mitreißen, und die Schiedsrichter geben ihre Meldungen in der jeweiligen Landessprache des Austragungsortes zum besten, die da sind: Frankfurt, Paris, London, Barcelona, Hong Kong, Moskau, Melbourne, New York oder ein Hinterhof im Ghetto einer amerikanischen Großstadt.

Fazit: Jeder, der auch nur minimal Sympathie für den Tennissport empfindet und eine PlayStation besitzt, kommt nicht an diesem Spiel vorbei. Sampras ist der König auf dem Videospiel-Tennisplatz.

Einstiegshilfe:

Wenn man sich einen eigenen Spieler baut, kommt es weniger auf extrem hohe Schlagstärke als vielmehr auf Hechtreichweite und Schnelligkeit an. Besonders harte Schläge des Gegners können ebenso energiegeladen zurückgespielt werden. Außerdem kann ein langsamer Spieler vor allem am Netz mit einem Stopball zur Verzweiflung gebracht werden. Angeschnittene Bälle können hingegen nur von Spielern mit hoher Schlagkraft ausgeführt werden. Dazu muß man, nachdem man die Flugrichtung des Balles mit dem Steuerkreuz vorgegeben hat, sofort mit einem weiteren Tastendruck am Steuerkreuz eine Richtungsänderung herbeizuführen und so die Flugrichtung des Balles verändern.



Das Passwortsystem.


Auch Spielpausen gehören dazu.

XTREME TENNIS

9 von 10

System:	PlayStation	Hersteller:	Codemasters
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1-4	Testmuster:	Codemasters
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Multi-Tap, Memory Card, Passwort	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	9

CIRCUIT BEAT

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT

„Wenn Dir Ridge Racer Revolution zu original ist, dann spiel doch hiermit!"

Einstiegshilfe:

Circuit Beat sollte auf jeden Fall mit einem analogen Pad gespielt werden. Am besten benutzt Ihr das Namco neGcon Pad und stellt im Key Configuration Menü die Clearence auf 3 mm und nutzt die Sensitivity mit 135° voll aus. Wer weniger auf Bestzeiten und mehr auf Fahrgefühl aus ist, kann natürlich auch das Mad Catz Lenkrad verwenden, sollte dann aber aufgrund des längeren mechanischen Weges die Sensitivity auf 90° herabsetzen. Wer sein Mad Catz liebt, kann eventuell sogar auf 45° zurückschrauben. Zwischen den einzelnen Autos konnte kein allzu großer Unterschied festgestellt werden; wen's trotzdem interessiert: die Formel 1 Wagen wurden redaktionsintern mit dem gelben Wagen des Howard-Teams erfahren.

So oder so ähnlich könnte ein Werbeslogan für Cicuit Beat lauten. Die Jungs von PrismArts haben sich nämlich offensichtlich gefragt, warum etwas Neues erfinden, wenn man Altbewährtes kopieren kann? Demgemäß wurde dann auch die Aufmachung der beiden Ridge Racer beinahe detailgetreu übernommen: Ihr donnert mit einem von fünf Tourenwagen, die in unterschiedlichen PS-Klassen angeboten werden, über einen von drei Rundkursen. Während eines Rennens wird man mit Informationen wie Ganganzeige, Position, Runden- bzw. Gesamtrekord, Drehzahlmesser, verbleibende Zeit bis zum nächsten Checkpoint und einer Übersichtskarte der Strecke überhäuft. Na, kommt Euch das irgendwie bekannt vor? Die Frage, ob Circuit Beat auch grafisch mit Ridge Racer zu vergleichen ist, dürfte sich mit einem Blick auf die Bilder wohl mehr als erübrigen. Habt Ihr Euch schließlich durch alle Optionmenüs geklickt, liefert Ihr Euch entweder heiße Duelle im Battle Mode, fahrt auf Zeit im Time Trial Mode oder kämpft um die begehrte Siegertrophäe im Race Mode. Der Sieger im Race Mode darf nicht nur einen Pokal mit nach Hause nehmen, sondern die gewonnene Strecke auch rückwärts bestreiten. Wer zudem alle drei Strecken rückwärts als Sieger beendet, bekommt im Unterschied zu Ridge Racer (!) keine neuen Tourenwagen, sondern die Königsklasse des Rennsports, die Formel 1, als Belohnung und darf mit wesentlich schnelleren F1 Boliden Gummi lassen. Doch wie gut wurde eben dieses Kernstück eines jeden Rennspiels, das Fahrverhalten, in Szene gesetzt?



Wer am Start zuviel Gas gibt, läßt die Räder durchdrehen und verliert so wertvolle Sekunden.

Von Curbs, Drifts und Fahrgefühl

Die Steuerung an sich ist zwar leicht gewöhnungsbedürftig, aber durchweg akzeptabel. Kurven müssen von außen angefahren werden, und jeder Zentimeter der Strecke kann effektiv genutzt werden. Wer z.B. bei rasanten Fahrten durch ein „S" links und rechts die Curbs mitnimmt, erlebt Fahrspaß pur. In engen Kurven und Spitzkehren kommen Drifter voll auf Ihre Kosten. Zum Driften geht Ihr kurz vom Gas und steigt, wenn Euer Wagen in Fahrtrichtung gerutscht ist, wieder voll aufs Gaspedal. Bei guter Streckenkenntnis sind beide Perspektiven gleich gut beherrschbar, aufgrund der höheren Geschwindigkeit und der spektakuläreren Optik werden Freaks allerdings eher in der Ego-Perspektive über den Asphalt brettern. Das gravierendste der wenigen Mankos ist die Tatsache, daß die Grafik bei heftigen Remplern mit den Gegnern kurzzeitig zum Stillstand zu kommen scheint, obwohl Eure Rennsemmel kaum an Geschwindigkeit verliert. Da PrismArts die Betonung eher auf Arcade als auf Simulation gelegt hat, ist Circuit Beat nicht nur Rennspielfreaks, sondern auch Neueinsteigern im Rennspielgenre zu empfehlen, zumal dank des nicht allzu niedrigen Schwierigkeitsgrades mehrere Stunden Spielspaß garantiert sind.



Im Replay Mode könnt Ihr Euer letztes Rennen aus verschiedenen Perspektiven bewundern.



Dieser Tunnel gehört zu den wenigen grafischen Leckerbissen.



Engere Kurven sind nur im Drift zu bewältigen.

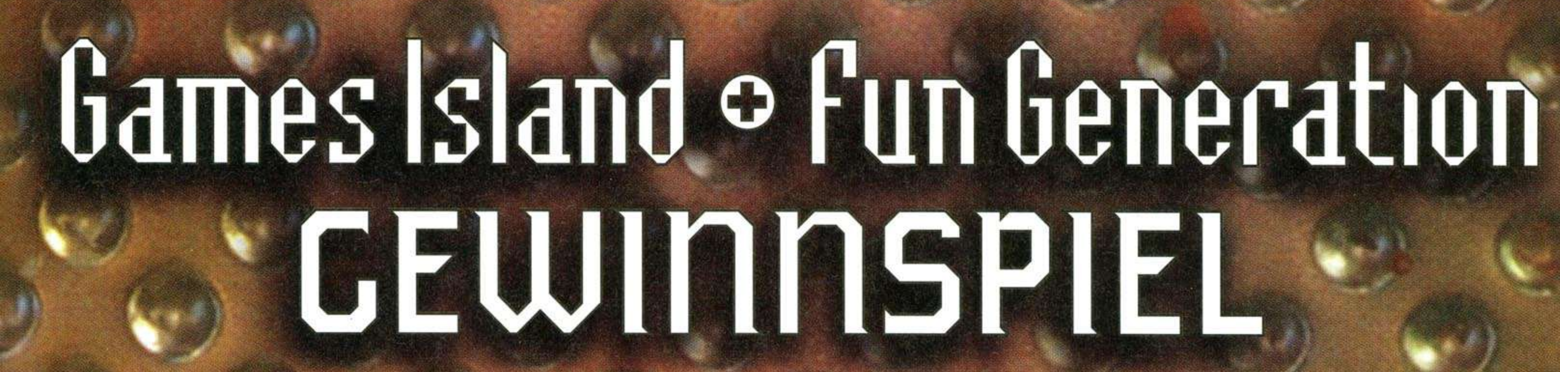


Derart chaotische Situationen sind keine Seltenheit.

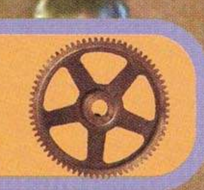
System: PlayStation	Hersteller: Prism Arts
Genre: Rennspiel	Entwickler: Prism Arts
Spieler: 1	Testmuster: Flying Arts 0208 / 852589
Level: 6	
Besonderheiten: Memory Card, neGcon Pad, Mad Catz	Veröffentlichung: Japan-Import
	Ca. Preis: K.A.

7 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	8







Die Gewinne:

erster Preis:
Nintendo 64 + Super Mario 64

zweiter Preis:
Super NES + Yoshis Island

dritter Preis:
Gameboy + Mario Land 3



Die Fragen:

Auf welcher Seite befindet sich die Games Island Anzeige ?

Was kostet das Nintendo 64 bei Games Island ?

In welcher Stadt befindet sich Games Island ?

Games ISLAND

Die Antworten:

Die Antworten bitte auf eine frankierte Postkarte schreiben und bis zum 22. August 96 an FUN GENERATION, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg schicken! (Der Rechtsweg ist , wie immer, ausgeschlossen)

ROAD RASH

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEPHAN GIRLICH

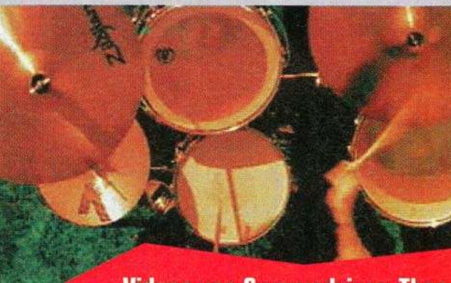
Einstiegshilfe:

Wählt im Big Game Modus einen Fahrer und fahrt im ersten Level jeweils vier Strecken auf Sieg, bis Ihr 40.000$ eingeheimst habt. Das dauert zwar einige Zeit, doch so leicht wird das Geldverdienen nie wieder. Danach könnt Ihr mit dem Diabolo theoretisch bis in Stufe 5 brettern, nur noch das fahrerische Können zählt. Wer sich allerdings den wahren „Road Rash"-Reiz geben will, kauft sich für jede Stufe ein neues Vehikel und kostet den Kampf gegen gleichwertige Gegner aus. Übrigens: Bremsen ist nicht nur keine Schande, sondern teilweise absolut notwendig. Es empfiehlt sich, sehr vorausschauend zu fahren, um sich auf entgegenkommende Autos einstellen zu können. Findet außerdem schnell raus, welche Fahrer mit Euch verbündet sind. Sie machen Euch manchmal den Weg frei und greifen vor allem nie an.



Als Polizist muß man auch zu härteren Maßnahmen greifen.



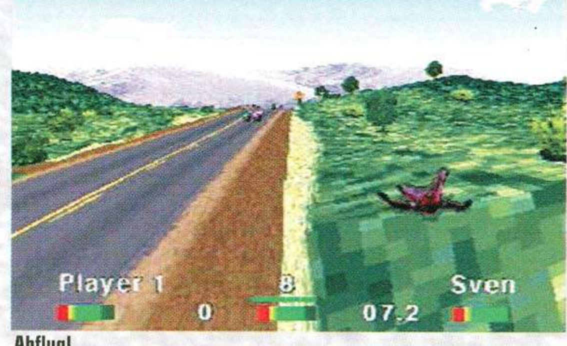


Videos von Swervedriver, Therapy! oder Monster Magnet werden während der Rennpausen gezeigt.

Im Laufe der Zeit kristallisieren sich die wahren Evergreens im Spielegenre heraus. Nicht wenige haben sich ein 3DO gekauft, um Spiele wie Need for Speed oder eben Road Rash zocken zu können. Electronic Arts hat dies wohlwollend zur Kenntnis genommen und diese Titel lange Zeit exklusiv für die Konsole des EA-Gründers Trip Hawkins produziert. Nun können endlich auch Saturn-Besitzer das faszinierende Motorrad-Rennen auf dem heimischen Bildschirm genießen, doch wie gut ist die Konvertierung?


Ein Tritt kann durchaus auch nach hinten losgehen.

Im Panzerklub geht es wieder einmal hoch her. Axel und seine Hardcore-Braut Pearl vertreiben sich den Abend beim lustigen Biker-Pöbeln. Bose, Jon und Slash prophezeien dem Großmaul ein paar komplizierte Knochenbrüche, die sie ihm während des nächsten Rennens angedeihen lassen werden. Axel begibt sich ans schwarze Brett und schreibt sich für den maximal 26,5 Kilometer langen Stadtkurs ein. Auf dem mörderischen Parcours gibt´s besonders viele Möglichkeiten, einen Unfall zu bauen. Hier findet man keine Auslaufzonen an der Straßenseite, nur ziemlich harte Begrenzungen wie Alleebäume, Brief- und Zeitungskästen, Hausfassaden oder Laternenmasten. Außerdem wird der Verkehr oftmals sehr dicht, und lethargische Fußgänger schleppen sich von Bordstein zu Bordstein -der ideale Ort für Geschwindigkeiten jenseits der 250 Km/h-Marke. Doch bis Axel ein Superbike mit dieser Endgeschwindigkeit sein eigen nennen darf, muß er erst 40.000$ verdienen. Im ersten Level bekommt er für jedes gewonnene Rennen 1.000$. Leichtverdientes Geld, wenn man nach ca. 8 Kilometern als erster ins Ziel einfährt. Doch auch die Polizei-Präsenz auf den Straßen hat seit den letzten Biker-Treffen stark zugenommen. Schnell hat man seine Kohle und seine



Abflug!





Harte Fights bei 246 kmh sind nicht nachahmenswert.



Wie man unten rechts sieht, sitzt dem Fahrer die Polizei im Nacken.



Renn-Qualifikationen gegen eine behagliche 4qm-Zelle eingetauscht, während das Motorrad von einem Vorschlaghammer oder einer Pump-Gun unter Polizei-Aufsicht fachmännisch zerlegt wird. Auch die Reparaturpreise sind gediegen: sollte man mal die Klippen runterfahren oder zu viele Unfälle bauen, verliert man gut und gerne 1.000 -2.000$.

„No Fear!", denkt sich Axel. Pearl will heim, sie hat dieses Glitzern in den Augen. Axel mag sie, weil sie wie ein Kerl fährt, aber wie eine Wildkatze schnurren kann. Und sie hat ein paar geile Piercings an interessanten Stellen...



Die Grafik ist auch auf dem Saturn auf hohem Niveau.

Hinter der Kurve lauert der Tod

Am Start steht Axel wie immer an der letzten Startposition. Außer mit Pearl hat er mit keinem Fahrer einen Nichtangriffspakt geschlossen. Ganz im Gegenteil, Axel liebt es, seine schwere Eisenkette auf den Schädel des irren Slash krachen zu lassen oder die total kaputte Rhonda vom Bock zu treten. Die Motoren heulen auf und Axel ist in seinem Element.

Road Rash läßt den Spieler tief in die Welt der irren Motorrad-Chaoten eintauchen. Manche Teilnehmer hassen einander so sehr, daß sie gezielt auf ihre Intimfeinde einhacken, um diesen einen Freiflug in die Botanik zu spendieren. Doch schon die Streckenführung allein beinhaltet genügend Möglichkeiten, eine Fahrt vorzeitig zu beenden. Weggablungen, Polizei-Sperren, Baustellen oder Serpentinen an steil abfallenden Küstenhängen sind nur einige Stichworte. Um Road Rash erfolgreich durchzuspielen, muß man sich durchbeißen. In jeder Schwierigkeitsstufe sind fünf Kurse zu durchfahren und mindestens der dritte Platz zu erringen. Die Entfernungen zwischen Start und Ziel werden mit jeder Schwierigkeitsstufe länger und anspruchsvoller, was kombiniert mit den ebenfalls immer schneller werdenden Zweirädern zu haarsträubenden Ausritten führen kann. Auch wirtschaftliches und taktisches Denken ist gefordert. Wer das gewonnene Geld zu schnell in größere Motorräder steckt, hat in den höheren Abschnitten oftmals keine Mittel mehr, um ein brauchbares Bike zu erstehen. Wer allerdings zu lange spart, bleibt ebenfalls auf den hinteren Rängen und verliert seine Kohle nach und nach an Ordnungshüter oder den schmierigen Typ in der Werkstatt. Bis zum vierten Level sollte das Superbike in der Garage stehen, sonst wird Road Rash zum Geduldsspiel.

Die Saturn-Umsetzung hat zwar nicht ganz so gelungene Grafiken, wie man sie auf 3DO oder PlayStation sehen konnte, dafür erlebt man Geschwindigkeitsrausch pur. Auch der Sound klingt fett und die Spielbarkeit ist enorm gut. Road Rash ist jetzt schon ein Klassiker für alle Konsolen und ein Muß für alle Rennspiel-Freaks.

FMV







8 von 10

System: Saturn	Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel	Entwickler: Monkey Do. Productions
Spieler: 1-2	Testmuster: Electronic Arts
Level: Entfällt	
Besonderheiten: Backup-Booster	Veröffentlichung: Erhältlich
Dolby Surround: 4 von 5	Ca. Preis: 99,- DM

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	9

FATAL FURY 3

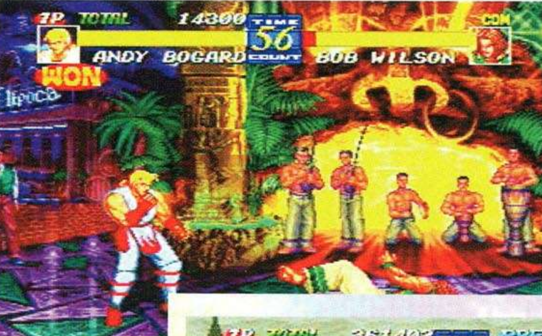
PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

Knapp ein halbes Jahr ist es jetzt her, daß wir den vierten Teil, Fatal Fury Real Bout, für das Neo Geo CD vorstellten, da mutet es schon etwas seltsam an, daß SNK den älteren dritten Part jetzt für eine Saturn-Umsetzung erwählt hat -oder?

Im Urahn der Saga war es lediglich möglich, Joe Higashi, Terry und Andy Bogard zu steuern, im vorliegenden Fatal Fury 3 können dagegen ganze zehn Kämpfer selektiert werden. Geese Howard und Mai Shiranui gehören ja schon seit dem Sequel zur Stammbesetzung, neu sind Rastaman Bob Wilson, Killerlady Blue Mary, Schwarzenegger-Fan Franco Bash und zwei typische Martial Arts-Experten. Der Spielablauf ist natürlich der alte geblieben. Wichtigstes Fatal Fury-Feature bleibt weiterhin das Mehr-Ebenen-System: Man kann sich auf drei verschiedenen Ebenen im Spiel bewegen, was einem vielfältige Ausweichmanöver ermöglicht. Beispielsweise geht Ihr einem gegnerischen Schlag aus dem Wege, indem Ihr die Ebene wechselt, was einen gewissen dreidimensionalen Touch ins Prügelgeschehen bringt. Ansonsten hat man sich auf alte Tugenden verlassen, zwei Schläge (Weak, Strong), zwei Tritte (Weak, Strong) und jede Menge Special Moves ersticken falsche Hoffnungen auf Innovation noch im Keim.


Franco Bash hat die größte Reichweite.


Mai macht immer eine gute Figur.



Der Rastaman Bob Wilson kämpft im Pao Pao Cafe.



Es ist möglich, den Gegner am Ende in den Teich zu werfen.

Andy trainiert für Atlanta.


Andy verfügt über einige durchschlagkräftige Special Moves.

2D-Routine

SNK läßt keine Zweifel aufkommen, wer neben Capcom über die größte Kompetenz und Routine in Sachen zweidimensionales Prügelspiel vorzuweisen hat. Genauso wie das in dieser Ausgabe getestete King of Fighters 95, das mir nebenbei gesagt eine Idee besser gefällt, vermittelt Fatal Fury 3 die jahrelange Beat'em Up-Erfahrung des Entwicklers schon beim ersten Anspielen. Die Special Moves gehen locker von der Hand, kleinere Schlagserien benötigen nur kurzes Training, und die Gegner verhalten sich bereits ab Stufe 4 äußerst hinterfotzig. Schade nur, daß man bei der Konvertierung anscheinend die spezifischen Fähigkeiten des Saturns völlig außer acht gelassen hat. Die Sprachausgabe und die Hintergrundmusik klingen unverständlicherweise sogar schlechter als beim Original, von CD-Qualität kann keine Rede sein!

7 von 10

System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	13
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	SNK
Entwickler:	SNK
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	7



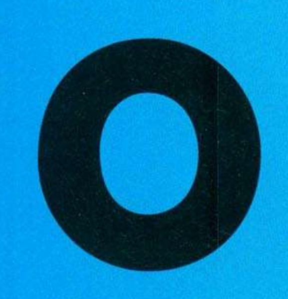
DEMO-CD POOL
Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**

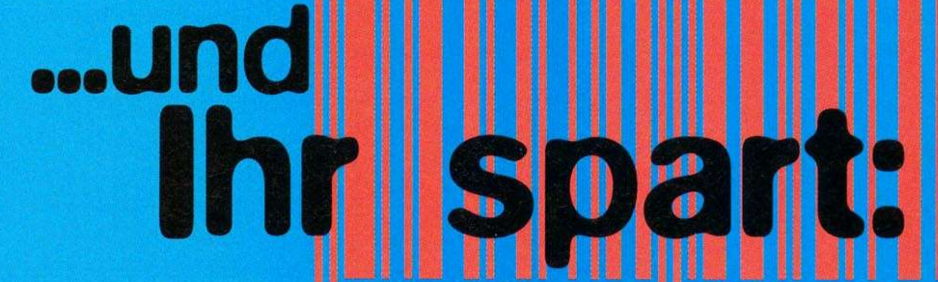
GEWINNSPIELE
Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!

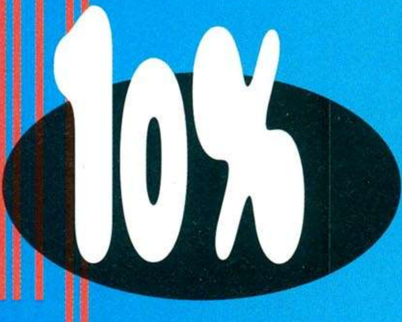
Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!

Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie** !

B







FUN GEN ABO 9001 FUN

Ja, ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug** BLZ / Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9006

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

97064 Würzburg

STRIKERS 1945

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT


Kaum Platz für ein Flugzeug zwischen den Schüssen.


Noch geht´s recht gesittet zu, ...


... doch in den höheren Stages wird es heftig!



Jeder Fliegr hat seinen eigenen Schuß.


Der Endgegner grüßt mit mechanischem Grinsen

Eines der bekanntesten Spiele der 80er Jahre stand sicherlich nicht nur als Namensgeber für Strikers 1945 Pate. Auch das Gameplay erinnert stark an den Ballerklassiker 1942, der auf dem C 64 zu Weltruhm kam. Die Frage bleibt: Kann man aus einer abgegriffenen Spielidee trotzdem noch ein gutes Spiel machen?

1945. Die Welt sieht sich nach Beendigung des 2. Weltkriegs einer neuen Gefahr gegenüber. Die Verbrecherorganisation „C.A.N.Y" nutzt die Gunst der Stunde, um einen Großangriff zu starten. In Windeseile werden die besten Kampfpiloten aus allen Ländern zusammengetrommelt, um die Gefahr mit Hilfe ihrer Maschinen zu bannen. So kommt es also zu einer Allianz der ganz besonderen Art. Eine deutsche Messerschmitt an der Seite einer englischen Spitfire, unterstützt von vier weiteren japanischen und amerikanischen Flugzeugen. Um den Anforderungen der Next-Generation Konsolen gerecht zu werden, wurde jede Maschine gerendert und kann im Fighter Index bewundert werden. Auch für verschiedene, grafisch sehr gelungene Vorspänne wurde gesorgt. Allerdings ist ein Level auch kaum länger als ein Vorspann, so ungefähr 1:30 Minuten. Nachdem nur 8 Level zu durchfliegen sind, ist die ganze Sache auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen in spätestens 20 Minuten gegessen. Unendlich Continues tun dabei ihr übriges.



Nach nur 1:30 Minuten verwandelt sich der Obermotz in einen Feuerball.



Bildschirmfüllende Endgegner

Ghost Pilots-Syndrom

Trotz sechs verschiedener Flieger, die alle unterschiedliche Schüsse haben, welche mit Power-Ups aufgepeppt werden können, und trotz unterschiedlicher Endgegner für einen Level überwiegt der negative Eindruck des ersten schnellen Durchspielens. Die anständig umgesetzte technische Seite sowie ein einwandfreies Handling können nicht über das Manko des Spieles hinwegtäuschen, nämlich einerseits zu schnell durchgespielt werden zu können und andererseits aber auch zu schwer zu sein. Denn will man nach dem ersten Durchspielen einmal einen höheren Schwierigkeitsgrad ausprobieren oder gar ohne Lebensverlust durchkommen, wird man bitter enttäuscht. Die Überlebenschancen gehen gegen Null, wenn der letzte Level anbricht und man sich mit drei Endgegnern herumschlagen darf, die alle so um die 50 Schüsse gleichzeitig loslassen. Darum gibt es nur eine Taktik: nach dem Verlust des Lebens sofort beide Smartbombs werfen, abstinken und Continue drücken, wie einst bei dem Neo Geo Spiel Ghost Pilots. Das Spiel ist also für Ballerspiel-Fans nicht interessant, und für Spieler, die mit dieser Thematik eh nicht soviel anfangen können, schon ganz und gar nicht. Ähnlich langen Genuß dürfte es bringen, seinen Hunderter mit Tabak zu füllen und zu qualmen; da ist einem dann aber auch bewußt, daß die Kohle zum Fenster rausgeschmissen ist.

System:	Saturn	Hersteller:	Atlus
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Psikyo
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Level:	8	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	keine	Ca. Preis:	119,- DM

5 von 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	7



ATHLETE KINGS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH



Beim Hürdenlauf muß man Schnelligkeit und gutes Timing vereinigen.



Ein schneller Beginn und ein effektiver Schlußspurt sind das A und O beim 400 Meter-Lauf.


Der deutsche Athlet erinnert stark an Jung-Siegfried.

Hier wird die Steuerung ausführlich erklärt.

Atlanta ´96 ist das Sportevent des Jahres gewesen. Die Software-Firmen zollen diesem Ereignis mit themenbezogenen Titeln Tribut; nach Track & Field und Olympic Games stellt Sega sein Leichtathletik-Produkt vor, welches exklusiv für den Saturn vom Sega-Automat konvertiert wurde. Kann Athlete Kings gegen die starke Konkurrenz bestehen?

„König der Athleten" ist der inoffizielle Titel des Gewinners beim olympischen Zehnkampf. Die Athleten müssen in zehn teilweise grundverschiedenen Disziplinen Top-Leistungen bringen. Nicht selten beginnen Läufer oder Werfer, nachdem sie den Leistungszenith in ihrer Spezialdisziplin überschritten haben, eine Karriere als Allrounder. Athlete Kings beschränkt sich auf die klassischen Zehnkampf-Disziplinen, also 100 Meter,110 Meter Hürden, 400 Meter und den abschließenden 1500 Meter-Lauf, sowie Kugelstoßen, Diskus, Speerwurf, Weit-, Hoch und Stabhochsprung. Die Steuerung wurde jeweils individuell auf jeden Wettbewerb abgestimmt. Beim 100 Meter-Lauf zählt nur das hektische Drücken der Action-Buttons, während man den 400 Metern und dem 1500 Meter-Lauf mit der Energie seines Polygonen-Sportlers haushalten muß. Diskuswerfer rotieren das Steuerkreuz auf Höchstgeschwindigkeit, und beim Kugelstoßen kommt es ausschließlich auf den punktgenauen Abwurf und den optimalen 45°-Flugwinkel der Eisenkugel an. Beim Hochsprung ist es einfach, die geeignete Anlaufgeschwindigkeit zu erreichen, doch um den besten Absprungpunkt zu finden, bedarf es vieler Versuche. Der Stabhochsprung ist technisch sehr anspruchsvoll, hier muß man sogar mit zwei Energieleisten arbeiten.

Interlace-Spiele für olympische Grafik

Obwohl die Sportstätten und das Drumherum bei Athlete Kings nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hinreißt, muß man die Darstellung und die Animationen der Sportler unbedingt gesehen haben. Jeder hat seine individuellen Charaktermerkmale, der britische Starter bspw. ist ein Turbomacho mit einer Brikett-Afrofrisur, auf der man fünf Kästen Bier abstellen könnte. Der deutsche Blondschopf nervt mit seinem weibischen Getue, vor allem wenn er bei der Siegerehrung auf einem Bein stehend seinen Hintern in die Kamera hält, zweifelt man an seinem Geisteszustand. Die Japaner sind natürlich die strahlenden Helden, während der Russe als verschlagener Mitbewerber in Szene gesetzt wurde. Mittels Interlace-Technik hat man ähnlich plastische und butterweich animierte Kämpfer in Szene gesetzt, wie man sie bspw. von Virtua Fighter 2 kennt. Durch die komischen Elemente, die absolut hochklassige Präsentation und die kluge Steuerung kann sich die Coin-Op-Konvertierung Athlete Kings auch als König der Konsolenolympiaden bezeichnen, muß sich allerdings, was Saturn-Freaks weniger interessieren wird, den Platz mit Track & Field teilen.



Wer zu früh abspringt, bleibt mit den Füßen an der Latte hängen.


Der optimale Abwurf-Winkel liegt bei 45°.



Der Stabhochsprung: technisch anspruchsvoll, aber sehr unterhaltsam.

9 von 10

System: Saturn	Hersteller: Sega
Genre: Sportspiel	Entwickler: Sega Sports
Spieler: 1-2	Testmuster: Flying Arts 0208 / 85 25 89
Level: entfällt	
Besonderheiten: Backup-Booster	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	9

NHL POWERPLAY '96

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

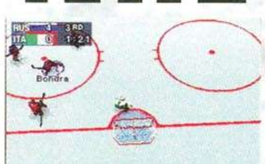




Rußland ist unter den Nationalteams die spielstärkste Mannschaft.



Ihr dürft die verschiedenen Spielreihen nach Belieben verändern.







Eishockey ist für den sensationsgeilen Beobachter wohl mit die idealste Sportart. Eine ganze Stunde lang flitzen die Puckjäger scheinbar wie von der Tarantel gestochen übers Eis, harter Körperkontakt ist erwünscht, und manchmal geht's dann sogar richtig zur Sache. Die dick gepolsterten Handschuhe fliegen in die Ecke und die geballten Fäuste mitten in des Gegners Gesicht - heisa, was für ein Spaß!

Virgins NHL Powerplay ´96 treibt es nicht ganz so bunt und versteht sich als ernsthafte Simulation. Den 26 NHL-Teams mit allen Original Profis stehen 16 World Teams zur Seite, die teils mit echten Akteuren, teils mit frei erfundenen besetzt sind. Ihr spielt eine komplette Saison, startet direkt in den Playoffs durch oder greift nach der Siegestrophäe in der Weltliga. Die Menüs vor einem Spiel umfassen Regelgenauigkeit, Spiellänge und die Kontrolle des Goalies. Natürlich dürft Ihr auch die Angriffs- und Abwehrreihen verändern und zudem Eurer Mannschaft taktische Richtlinien mit auf den Weg geben. Verfolgt wird das Geschehen aus einer einzigen Perspektive, die mit dynamischen Kamerafahrten stets die Übersicht behält.

Das Überzahlspiel beherrschen die Computergegner in Perfektion.

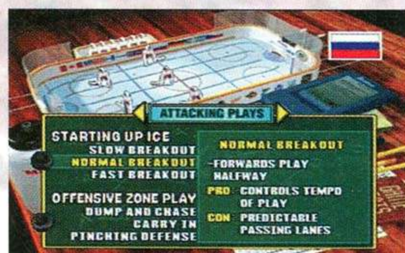




Nach einem Spiel werdet Ihr mit der obligatorischen Statistik versorgt.

Rauher Männersport

NHL Powerplay ´96 lockt mit optischer Brillanz und komplexer Steuerung. Die äußerst geschmeidigen Motion Capture-Animationen der Kufencracks sind vom Allerfeinsten und wirken so lebensecht wie noch nie - schon das bloße Betrachten bereitet unheimlich Spaß. Auch die spielerische Seite läßt sich kaum kritisieren. Das Pad ist komplett mit Aktionen belegt. Eine Tatsache, die natürlich einiges an Übung verlangt, bis man sich auch gegen stärkere Gegner durchzusetzen weiß. Die nämlich hauen Euch, vor allem im Überzahlspiel, die Hartgummischeibe fast schon willkürlich um die Ohren und in den kleinen Kasten. Doch laßt Euch nicht entmutigen, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Einziger Schwachpunkt ist die etwas mickrige Soundkulisse. Die Zuschauer kommen selbst bei hochklassigen Spielen nur schwer in Fahrt.



Die Coach Team-Option umfaßt verschiedene Strategien für Offense und Defense.

System:	Saturn	Hersteller:	Virgin
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Radical Entertainment
Spieler:	1-6	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 85 25 89
Level:	entfällt	Veröffentlichung:	August
Besonderheiten:	Backup-Booster, Sega Tap	Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	9
Sound	6
Gameplay	9



SHINING WISDOM

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Auf den ersten Blick könnte man meinen, Shining Wisdom sei für das Mega Drive konzipiert worden. Die armselige Grafik nutzt die Saturn-Hardware nicht im mindesten, was bei einem Action-Adventure aber nicht grundsätzlich mit der Qualität des Spiels gleichzusetzen ist.

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Mars, der vielleicht sogar in Milch schwimmen kann, aber wer weiß das schon. Als Leibwächter von König Odegan, dem Herrscher über das größte Königreich in ganz Palacia, muß er die Prinzessin, die von einem Dunkelelf in einen Schwan verwandelt wurde, von ihrem Fluch befreien. Um das Gesamtziel zu erreichen, erfüllt Ihr viele kleine Aufträge, die von den Beratern des Königs gestellt werden: bspw. bekämpft Ihr eine eklige Riesenspinne oder besorgt dem todkranken König die rettende Medizin. Dazu bewegt Ihr Euch auf der Oberlandkarte zu den verschiedenen Locations (Labyrinth, Höhle, Wald, Pyramide...), die Ihr penibel durchforstet, um an weiterbringende Gegenstände oder Infos zu gelangen. Dabei werdet Ihr natürlich von den verschiedensten Gegnern attackiert, die bei ihrem Ableben manchmal Gold oder Lebensenergie freigeben.

Lieblos

Zelda-Kenner fühlen sich sofort heimisch. Viele Elemente von Shining Wisdom wurden dem SNES-Klassiker entliehen. Das gesamte Ambiente erinnert stark an das geniale Vorbild, kann dessen einzigartige Klasse aber aus vielerlei Gründen nicht erreichen. Wie eingangs schon gesagt, ist hauptsächlich die Grafik eine einzige Zumutung. wohlwollend ausgedrückt gerade noch zweckmäßig, aber beim besten Willen nicht mehr.

Ähnliches Niveau erreichen die Begleitmusiken, die ständig zwischen hörenswert und absolut schräg schwanken. Der Spielablauf selbst geht einigermaßen in Ordnung, die größtenteils anspruchsvollen Rätsel fesseln auch erfahrene Spieler. Leider vermiesen die ungenaue Kollisionsabfrage und das dämliche Verhalten der Gegner den Spielspaß beträchtlich. Auch das Fehlen einer Übersichtskarte läßt die Motivationskurve nicht unbedingt nach oben schnellen. So empfiehlt sich Shining Wisdom nur für völlig ausgehungerte Action-Adventure-Fans, die sich die Zeit bis zum Erscheinen von Story Of Thor oder Dark Savior mehr schlecht als recht überbrücken möchten.



In Shops könnt Ihr Fluchtzauber, Heilkräuter und Speicherbücher erwerben.



Bei den königlichen Beratern erhaltet Ihr Eure Aufträge.

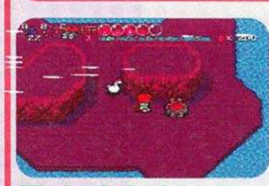


Habt Ihr den „Übersetzer" gefunden, könnt Ihr auch mit Bäumen sprechen.



Die Monster wiederholen sich im Laufe des Spiels, wechseln aber die Farbe und Angriffstaktik.

Einstiegshilfe



Mit den Steinschuhen könnt Ihr diese Schildkröten auf den Rücken werfen..



und sie so als Steg über das Wasser benutzen. Zudem sind die Steinschuhe bestens dazu geeignet, brüchige Stellen aufzutreten, hinter denen sich nahezu immer eine Schatztruhe verbirgt.

Das Intro







System:	Saturn
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Flying Arts 0208/852589
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	6

NIGHTS

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

Eigentlich sollte es der große Showdown zweier alter Rivalen werden: Sega gegen Nintendo - Nights gegen Super Mario 64. Und die ersten Pressefotos ließen auch diesen Schluß zu, denn sie deuteten darauf hin, daß mit Nights ein 3D Jump´n Run entsteht. Die Meldung von dem mitgelieferten Analog-Pad verstärkte diese Meinung noch. Doch das erste Saturn-Game von Sonic Team geht völlig neue Wege, weshalb der oben erwähnte Vergleich auch nicht möglich ist.

Einstiegshilfe

Zunächst solltet Euch nur die blauen Steine kümmern. Sammelt so schnell wie möglich die nötigen 20 Kugeln und löst den Stein ein. Nun wird prinzipiell jede Punktzahl verdoppelt. Jetzt mit der Beschleunigungstaste durch so viele Ringe wie möglich fliegen oder besonders viele Sterne und Kugeln sammeln.

amerikanische Texte

Wer Besitzer eines umgebauten Saturns sowie der japanischen Version von Nights ist, kann sich die englischen Texte auf den Bilschirm holen, wenn er kurz nach dem Eischalten (nach der Sicherheitsabfrage) den Schalter auf Amerikanisch stellt. Die amerikanische Version ist ebenfalls auf der japanischen CD. Das hat aber nichts mit Geldmacherei von Sega zu tun, sondern vielmehr mit dem Problem des weltweiten Copyrights, das extrem teuer ist.



Je schneller Ihr die Kugeln ablegen könnt, desto höher der Bonus.



Die Beschleunigungstaste wird zum wichtigsten Knopf des Spiels.



In diesen Behälter müssen die 20 blauen Kugeln.



Sterne einsammeln bringt ebenfalls Punkte.



Am Ende jedes Kurses wird die Leistung bewertet.

Nights ist vielmehr eine Mischung aus Renn- und Geschicklichkeitsspiel, gewürzt mit einigen Jump´n Run-Einlagen. Eingeschlossen ist dies alles in eine phantasievolle Hintergrundstory: Die beiden Kinder Elliot und Claris stehen vor einer großen Aufgabe: Am nächsten Tag hat Elliot ein Basketballspiel gegen starke Gegner, während Claris sich einem Casting bei Twin Dreams Recordings gegenüber sieht. Beide werden von hefigen Alpträumen in der Nacht davor geplagt. Beide besitzen die Tugenden Mut, Reinheit, Intelligenz, Hoffnung und Kreativität. In der Welt Nightopia, in die jeder Mensch während des Schlafes eintaucht, werden diese einzigartigen Fähigkeiten der Youngsters in sogenannten Ideya, kleinen farbigen Kristallen, sichtbar. Fähigkeiten, die sich der böse Herrscher des Traumlandes, Wizeman, nur allzu gerne aneignen würde. Aus diesem Grunde klauen seine Schergen die Kristalle der Kinder.
Nur das rote Ideya, das des Mutes, bleibt den Kids. Dieses reicht aber aus, um Nights, einen Abtrünnigen des Herrschers, aus seiner Zelle zu befreien. Die anderen Ideyas, die in spezielle Container eingeschlossen wurden, zu finden, ist nun Nights´ Aufgabe. Doch um die Tresore zu knacken, muß er erst 20 blaue Kugeln finden, die überall in Nightopia herumliegen (-schweben).

Dafür hat das fliegende Nachtwesen 120 Sekunden Zeit. Als äußerst nützlich erweist sich alsbald der Sternenschweif, den er hinter sich herzieht. Dank des mitgelieferten Analog-Pads kann Nights nämlich



In Frozen Bell geht es durch eine Bobbahn.





Beim Flug nach unten wird der 3D Effekt besonders gut sichtbar.



Gegner hüllt Nights am besten in den Sternenschweif.



Je mehr Ringe hintereinander durchflogen werden, desto mehr Punkte gibt´s.

einen Salto schlagen. Erreicht er das Ende seines Schweifs und bildet so einen Kreis, werden alle Objekte innerhalb des Kreises von Nights angesogen. Befindet sich ein Gegner darin, wird dieser in den Hintergrund geschleudert. Dank der Beschleunigertaste kann der Spieler den Kreis relativ groß machen, aber dies erfordert schon einiges an Geschicklichkeit. Sind die 20 Kugeln gesammelt, steckt man sie in den Container, und das jeweilige Ideya ist befreit. Nun kann man zurück zum Ausgangspunkt fliegen, wo eines der Kinder schon sehnsüchtig auf den Stein wartet. Besser beraten ist man jedoch, wenn die verbleibende Zeit in Punktesammeln investiert wird. Am Ende jeder Stage erhält der Spieler dann eine Bewertung nach dem amerikanischen Notensystem (A-F), die sich nur an den Punkten orientiert. Und da fängt das Game eigentlich erst so richtig an: Es gibt so vielfältige Möglichkeiten, seinen Score aufzubessern, daß man am Anfang gar nicht recht durchblickt. Da wären zuerst mal der Time-Bonus. Je schneller man die 20 Kugeln sammelt und ablädt, desto höher der Bonus. Die Ringe, die Nights während seines gesamten Abenteuers begleiten, sind nicht nur zum Aufladen der Sprintenergie gut. Nach dem Durchfliegen eines Rings ertönt ein Sound. Schafft es der Spieler, Nights noch vor dem verstummen dieses Tons durch einen weiteren Ring zu steuern, so erhält er doppelte Punktzahl. Da es sehr oft Kombinationen mit 20 oder mehr Ringen zu durchfliegen gibt, kann man, mit dem nötigen Geschick, punktemäßig extrem absahnen. Dann wären da noch die Sterne, deren Punkte sich durch schnelles Aufsammeln ebenfalls verdoppeln. Steuert der Spieler Nights durch einen speziellen Ring, so erhält er ein Band, das er anstelle seines Sternenschweifs hinter sich herzieht. Mit Hilfe der L- und R- Taste kann das Nachtwesen nun die verschiedensten Kunststücke aufführen, deren Anzahl sich dann positiv auf das Punktekonto auswirkt. Die vier Gegner sind ebenfalls eine Scorequelle. Hüllt Nights alle vier in einen Sternenkreis gibt´s am Ende der Runde noch einen Bonus. Da nach dem Überfliegen der Start- und Zielgeraden (die frühere Zelle von Nights) alle Bonusgegenstände wieder aufgebaut werden, kann man auch mehr als 20 Kugeln sammeln und dadurch wieder ein paar Pünktchen einheimsen. Doch all dies zählt nur dann, wenn Nights noch vor den 120 Sekunden das Ideya abgibt, ansonsten verwandelt er sich wieder in das Kind zurück, das ihn befreite. Gleichzeitig wird das Punktekonto wieder auf 0 gesetzt, und das Kid wird fortan von einem Wecker verfolgt, der es aus den Träumen reißen soll. Jetzt wird das Spiel wirklich zm Jump´n Run, bei dem man sich frei bewegen kann. Doch das dient eigentlich nur dazu, bei Zeitüberschreitung nicht gleich das „Game Over" einblenden zu müssen.



Vier Gegner klauen Elliot seine Tugenden



Im Softmuseum geben die Wände nach.



Nights wird aus der Kanone geschossen.

Technisch sehr sauber

Alle Welt erwartete von Sonic Team ein Game, das neben exzellenter Grafik und sauberer Soundkulisse auch noch völlige Bewegungsfreiheit bietet. Jedoch seien zwei Fragen erlaubt: 1. Wie sollte man Nights dann steuern, denn man braucht ja auch noch die Bewegung in die Tiefe? und 2. Wie hätte dies auf dem, im 3D-Bereich etwas unterlegenen Saturn flüssig in Szene gesetzt werden sollen? Nachdem man sich diese Fragen gestellt hat, dürfte die Enttäuschung über die fehlende Bewegungsfreiheit verblassen. Man kann zwar nicht, oder nur an ganz bestimmten Stellen des Spiels, in die dritte Dimension vorstoßen, sie begleitet einen aber ständig. Der Tiefeneffekt ist sehr

Das Band

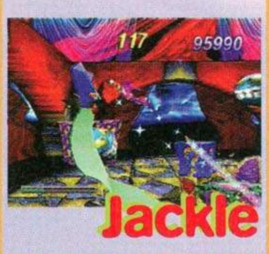
Fliegt Ihr mit diesem Band mit Hilfe der L- und R- Taste Kunststücke, erhaltet Ihr Bonuspunkte en masse.







Die Endgegener



















gut gelungen, und so stört es auch nicht, daß Bildschirmobjekte im Hintergrund sich relativ spät aufbauen. Dies fällt, aufgrund des rasanten Spielverlaufs, eh nicht sonderlich auf. Auch die Hintergrundmusiken und Soundeffekte sind gut gelungen und passen sich hervorragend in den Gesamteindruck des Spiels ein. Viele technische Feinheiten wie Gummiwände, die nachgeben wenn Nights dagegenfliegt, sind technisch sehr beeindruckend umgesetzt.

Ungewöhlich (und) gut

Nights wird dem Durchschnittsspieler auf den ersten Blick sicherlich nicht die Schuhe ausziehen; auch die erste Session mit dem neuen Pad wird nicht für exzessive Jubelstürme sorgen, aber: Der Appetit kommt beim Essen! Nachdem man halbwegs kapiert hat, um was es geht, und daß man in den letzten Level nur dann gelangt, wenn alle vorherigen Stages mit C oder besser abgeschlossen wurden, kommt man erst so richtig in den Genuß des Spiels. Dann allerdings verfällt man richtiggehend in einen 3D Geschwindigkeitsrausch, weil man nur noch mit der Beschleunigungstaste durch die Level heizt. Die Endgegner von Nights sind das phantasievollste, was ich bis jetzt auf den Next Generation-Konsolen zu sehen bekommen habe, und die Steuerung mit dem analogen Pad ist nach kurzer Übungsphase einfach perfekt. Fehlende spielerische Tiefe oder Einfallslosigkeit kann man den Entwicklern wirklich nicht vorwerfen, wohl aber den Schwierigkeitsgrad. Zu sterben, ist außer bei Endgegnern fast ein Ding der Unmöglichkeit. Außerdem haben geübte Spieler, nachdem sie das Prinzip verstanden haben, keine Schwierigkeiten das Game innerhalb von drei Stunden durchzuzocken. Aber seinen eigenen Rekord oder den von Freunden zu brechen, erzeugt immer wieder Motivation. Nights ist wohl in dieser Hinsicht mit dem ersten Teil von Clockwork Knight zu vergleichen. Dieser war auch technisch recht gut gelungen, aber zu schnell durchgespielt. Mit dem zweiten Teil kam jedoch ein wesentlich kniffligeres und umfangreicheres Game auf den Markt. Sollte Sega dies auch bei einem zweiten Teil von Nights gelingen, wäre dies für mich ein perfektes Game.


Alles im Sternschweif eingeschlossene wird automatisch auf Nights´ Konto gutgeschrieben.


Der Spiegeleffekt einiger Level ist phänomenal.



Durch Ringe zu rasen ist der beste Weg, Punkte zu machen.


Ein schier endloser Weg nach oben.



Detailliebe: Im Wasser verwandeln sich die Füße des Helden in Flossen.

9 von 10

System:	Saturn
Genre:	Geschicklichkeit, Fly and Run
Spieler:	1-2
Level:	7
Besonderheiten:	Backup-Booster, Analog-Controller
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	149,- DM (inkl. Analog C.) 100,- DM (ohne Analog C.)

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9



The Need For Speed

MARC A. KIRZEDER • STEPHAN GIRLICH

Einstiegshilfe:

Bei dem harschen Schwierigkeitsgrad von The Need For Speed geben wir Euch, freundlich wie wir es nun mal sind, das Passwort, durch das Ihr auf den Bonuswagen „Warrior" und die Bonusstrecke „Lost Vegas" zugreifen könnt.

TSYBNS



Der Lost Vegas Track.



Die Armaturen lassen sich ganz ausblenden...



...wodurch Ihr bedeutend mehr von der Strecke sehen könnt.

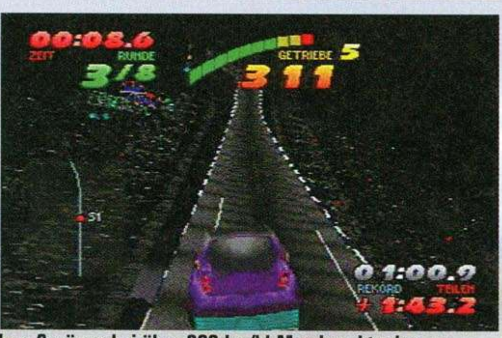




Die ausführliche Daten aller Wagen lassen sich über dieses Menü abfragen.



Alle Cockpits wurden getreu den unerschwinglichen Originalen nachgebildet.



Irre Sprünge bei über 300 km/h! Man beachte den schnuckeligen Rummelplatz.

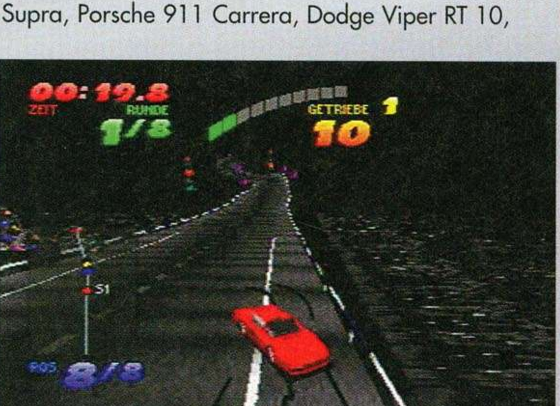


Mit dem Warrior erreicht Ihr ungeahnte Höchstgeschwindigkeiten.

Das Warten hat ein Ende, jetzt dürfen sich auch Saturn-Besitzer auf die Raserei in den teuersten und schnellsten Sportwägen der Welt freuen. Mit der Saturn-Version geht The Need For Speed nun in die dritte Runde.

Ebenso wie bei der Play-Station Version hat Electronic Arts die Spielbarkeit und Geschwindigkeit in den Vordergrund gestellt, was gegenüber der 3DO-Version zwar zu einem unwesentlichen Verlust des Simulationscharakters führt, aber dem Spielwitz keinen Abbruch tut. Insgesamt wurde das Konzept der PlayStation-Variante 1:1 übernommen. Das heißt, alle acht Nobelkarossen Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra, Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT 10, Corvette ZR-1, Lamborghini Diabolo und der Ferrari 512 TR sind verfügbar. Die Autos zeichnen sich selbstverständlich durch ganz spezifische Fahreigenschaften aus, über welche sich der Spieler ausführlich in der sogenannten Slide Show informieren kann. Hier werden Geschichte, Entwicklung, Fahreigenschaften und Besonderheiten ausführlich in Wort und Bild erklärt. Die Qualität der Videosequenzen humpelt auf dem Saturn leider der PlayStation etwas hinterher, solche Qualitätsverluste lassen sich im eigentlichen Spiel aber nicht ausmachen und stören bei diesem Feature auch relativ wenig.

Geheizt wird auf drei Strecken: an der Küste, in den Bergen und durch die Stadt, die jeweils in drei Etappen unterteilt sind. Desweiteren gibt es noch drei zusätzliche Rundkurse, genannt Vertigo Ridge,



Grobe Fahrfehler führen zu zeitraubenden Drehern, aber auch zu beeindruckenden Reifenspuren.



Freiflug gefällig? Habt Ihr Euch den Warrior erkämpft, gilt es diesen erstmal unter Kontrolle zu bringen!


Im Time Trial werden gleich die Zeitdifferenzen angezeigt.

verlust, den er dadurch erleidet, wenig kratzt. Bei gröberen Aktionen kann es Euch sogar passieren, daß ihr verhaftet werdet und das Rennen für Euch gelaufen ist.

Auf ein Neues

Der Schwierigkeitsgrad ist im Vergleich zu anderen Rennspielen bedeutend niveauvoller gehalten. Sich immer noch am 3DO-Original orientierend, erfüllt The Need For Speed eine gewisse Realitätsnähe, welche eine Vollgasorgie im Stil von Daytona USA oder Ridge Racer ausschließt. Die Gegner orientieren sich an den Leistungen des Spielers und lassen ihn immer wieder aufholen, um ihn am Schluß dann doch mit wenigen Sekunden Vorsprung hinter sich zu lassen. The Need For Speed weiß auf jeden Fall längerfristig zu motivieren, denn es braucht schon seine Zeit, bis man sich auf die verschiedenen Autos und Strecken eingespielt hat und bis man die manuelle Schaltung beherrscht, ohne die ein Vorankommen im Verlauf des Spieles unmöglich wird. Als Halter eines bescheiden Mittelklassewagens mit 70 PS (Automatik) hat es mir einen teuflischen Spaß gemacht, mit über 280 km/h an einer Radarfalle vorbeizuschießen, um anschließend meinen Verfolger mit seiner lahmen Blaulichtschüssel wieder abzuhängen. Wer also in den nächsten Tagen nicht gerade seinen Ferrari oder Lamborghini erwartet, dem kann ich The need For Speed nur wärmstens empfehlen, denn nie war Verkehrssündigen soooo schöööööön (und billig)!


Nach dem Rennen könnt Ihr Euch die Highlights...


...noch mal aus allen Kameraperpektiven ansehen.

Autumn Valley Speedway und Rusty Springs Raceway. Schafft man es, alle Strecken als Sieger zu meistern, erhält man die Möglichkeit auf einem weiteren Track (Lost Vegas) zu beweisen, was in einem steckt.

So weit so gut, mag sich jetzt der eine oder andere Besitzer von anderen Rennspielen denken, aber was den Clou an The Need For Speed ausmacht, sind die Spielmodi. Man kann entweder im Time Trial versuchen seine Bestzeiten aufzubessern und sich mit den Strecken vertraut machen, um dann im Championship Modus gegen eine Gruppe anderer Geschwindigkeitsfanatiker anzutreten, oder man tritt im Duell Modus gegen einen anderen Computergegner bzw. mittels Split Screen gegen einen menschliche Kontrahenten an. Hier geht es dann richtig zur Sache, denn man bekommt es auf den Etappenrennen plötzlich mit den Tücken des „normalen" Straßenverkehrs zu tun. Entgegenkommende Fahrzeuge bei riskanten Überholmanövern, schleichende Sonntagsfahrer hinter der nächsten Haarnadelkurve oder auf der Lauer liegende Cops (die Ihr natürlich über Euren kleinen Scanner illegalerweise frühzeitig orten könnt) machen Euch das Rennfahrerleben schwer. Wer nach einer Geschwindigkeitsübertretung von einem Cop überholt wird, bekommt ein Ticket, welches den Fahrer im Gegensatz zu dem Zeit-


Hat Euch dieser freundliche Herr erstmal gestoppt...


... ist das Rennen für Euch gelaufen!

9 von 10

System: Saturn	Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel	Entwickler: Pioneer Productions
Spieler: 1- 2	Testmuster: Electronic Arts
Level: 6+1 Strecken	
Besonderheiten: Backup-Booster, Passwort, Arcade Racer	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

Grafik	7
Sound	9
Gameplay	8

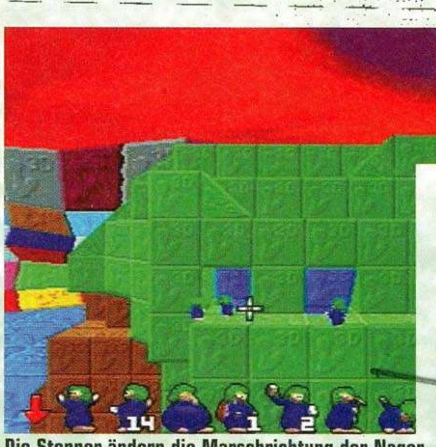
LEMMINGS 3D

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • PHILIPP NOACK





Während der Pausen kann man den Kamerawinkel verstellen und die Funktionen in Ruhe auswählen.



Die Stopper ändern die Marschrichtung der Nager.



Mit Hilfe der „Virtual Lemming"-Perspektive behält man innerhalb der Bauwerke die Orientierung.









Diese Bilder repräsentieren die Levelthematik. Nach dem Durchspielen eines Schwierigkeitsgrades wird ein kleiner Renderfilm gezeigt.

Wie oft schon mußte ich mir eine lustige Einleitung zum Thema: „Lemmings" aus den Fingern saugen. Wie wäre es damit: Was erhält man, wenn man einen Lemming in Schokolade taucht? Antwort: die wahrscheinlich dümmste Praline der Welt.

Dieser lustige Spaß beinhaltet auch Aufschlußreiches zum Gesamtkontext, in dem der Lemming in dieser oder in vielen anderen Episoden der erfolgreichen Psygnosis-Reihe stand. Er ist einfach ein grünhaariger Nager, der aufgrund eines Vakuums, daß er zwischen den Ohren mit sich herumträgt, immer wieder in lebensbedrohliche Situationen kommt. Denn zumeist bewegt er sich in einer großen Gruppe von Artgenossen, die ohne Ziel durch gefährliches Gelände marschieren. Laufen sie gegen eine Wand, drehen sie sich um, stoßen sie auf einen See oder Abgrund, fallen sie hinein. Dies führt zur rapiden Abnahme der Lemming-Bestände, was Ihr als Tierfreunde, die wir ja alle sind (das mit dem Hund war ein Scherz, Leute!), verhindern könnt. Denn Ihr habt die Möglichkeit, den Lemmingen einfache Aufgaben zuzuweisen, wie bspw. Graben, Klettern, Brückenbauen oder sich durch das orale Einführen eines Daumens bei gleichzeitigem heftigen Ausatmen zum Platzen zu bringen.

Helfer im Chaos

Im praktischen Fall laufen einige dieser possierlichen Tierchen über eine mehr oder weniger komplexe 3D-Landschaft und müssen nun von Euch zum rettenden Ausgang geführt werden. Dank der Trainingsfunktion können 2D-Experten problemlos den Einstieg in die dritte Dimension schaffen. Die insgesamt achtzig Level verlangen dem Spieler einiges an Geschicklichkeit und Improvisationstalent ab. So berechenbar die Lemminge scheinen, sie schaffen es in kürzester Zeit, ein heilloses Chaos auf dem Schirm zu entfachen. 3D-Lemmings ist kein Spaß für zwischendurch, man muß einiges an Geduld und Lernbereitschaft mitbringen, um den Spaß am Spiel nachvollziehen zu können. Grafisch schneidet die Saturn- gegenüber der PlayStation-Version schlechter ab. Alles wirkt etwas grober, und vor allem beim Spiel aus der Ego-Perspektive (Virtual Lemming) sieht man den permanenten Blockaufbau. Doch dies sind nicht die Punkte, die Sega-Freunde vom Kauf dieses Titels abhalten sollten. Es ist vielmehr eine grundsätzliche Frage, die sich jeder selbst stellen muß, ob man das zugrunde liegende Spielprinzip ansprechend oder eher öde findet. Unterm Strich bleibt ein hochklassiges Knobelspiel, welches zwar nicht frei von Makeln ist, doch aber dazu beitragen wird, die Fangemeinde der kleinen, dummen und grünhaarigen Nager auch unter den Saturn-Besitzern zu mehren.

7 von 10

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Knobelspiel	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	80		
Besonderheiten:	Paßwort, Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	7



Sonic Wings Special

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT





In Zeiten von immer häufiger werdenden Neo Geo-Umsetzungen für den Saturn und von wiederaufgewärmten, schlechten 2D Ballerspielen schießt Media Quest den Vogel ab: Sie konvertieren ein altes, schlechtes 2D Ballerspiel vom Neo Geo.

Zuerst läßt der Blick in die Anleitung noch ein Fünkchen Hoffnung aufkeimen, denn dort wird fälschlicherweise der Eindruck vermittelt, als ob es sich bei Sonic Wings Special um ein Sammelsurium aller drei alten Teile handeln würde, die in Deutschland unter dem Namen Aero Fighters erschienen sind. Doch weit gefehlt! Es wurde lediglich „das Beste" aus der Trilogie umgesetzt. Nachdem der Vorspann überstanden ist, erhält der Spieler eine Auswahl aus zunächst 10 Kampfpiloten aus fünf Ländern mit je eigener Maschine, mit denen er sich dann in den klassischen Vertikalshooter stürzt. Wie üblich stehen zwischen ihm und der nächsten Runde (immer Großstädte oder wichtige und bekannte Szenarien) dutzende feindlicher Maschinen, die mit Hilfe der relativ häufig auftauchenden Extras aber schnell in die ewigen Datenjagdgründe befördert sind. Ausweglosen Situationen begegnet der begnadete Konsolenpilot mit dem Abwurf einer Megabombe, die sowohl einen Großteil der feindlichen Flieger als auch alle Schüsse vom Bildschirm fegt. Nachdem das Game mit einem Piloten durchgezockt wurde (dauert nicht allzu lange), bekommt man an seiner Stelle einen weiteren Piloten mit einem Flieger aus dem 2. Weltkrieg



Unnötig wie Beulenpest

Media Quest versuchte ein abgestandenes Spiel wieder als heiß zu verkaufen. Leider kann das Ergebnis nichtmal als lauwarm bezeichnet werden. Die minderwertige Grafik, die von ohrenkrebserzeugenden Düdeleien begleitet wird, sorgt für das richtig Haßambiente. Und was die Technik verspricht, hält auch das Game. Ultraleicht, megastupide, einfach schlecht. Die größte Dummheit aber ist der völlig sinnlose Interlace-Modus, in dem nur ab einer TV-Bildschirmdiagonale von 170 cm etwas zu erkennen ist.



3 von 10

Grafik	4
Sound	3
Gameplay	4

System:	Saturn	Hersteller:	Media Quest
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Media Quest
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Level:	9	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Backup-Booster	Ca. Preis:	99,- DM

THE STORY OF THOR 2

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

Endlich! Futter für die Action-Adventure-Hungrigen! Einer bisher klar benachteiligten Spielerschicht setzt Ancient mit der Fortsetzung von Story of Thor gleich das Sequel zu einem der größten Mega Drive-Hits vor.

Die Nachfolge des Prinzen Ali tritt Heldenanwärter Leon an (die Programmierer müssen Boxfans gewesen sein, denn beide Namen haben während der 70er Jahre den Weg in die Geschichtsbücher des Schwergewichts gefunden: Muhammad Ali und Leon Spinks). Nach der verlustreichen Schlacht zwisch Reharl und Agito, die um das Zentrum der Welt, Aquaria, tobte, galten die beiden Armlets der Rivalen als verschollen. Das goldene Armlet, welches seinem Besitzer Mut und Kraft gibt, soll auf den Grunde eines Sees gesunken sein. Das vom Bösen besessene, silberne Armlet, hat Legenden zufolge in einem Wald seine letzte Ruhestätte gefunden. Als Ordan, Ältester in Aquaria, eines Tages das goldene Armlet findet, weiß er genau, daß auch das silberne einen neuen Eigentümer gefunden hat. Wohlwissend um die Unmöglichkeit, in seinem fortgeschrittenen Alter nochmals die Geister der sechs Elemente zu suchen, überreicht er das Fundstück seinem Sohn Leon und beauftragt ihn, mit der Suche zu beginnen. Alsbald geschehen merkwürdige Dinge im Dorf. Leute erkranken und Kinder werden entführt. Doch erst als die Wahrsagerin Myra ins Dorf kommt, eskaliert die Situation. Ordan wird Opfer des wiedererstarkten Agito und stirbt in den Armen seines Sohnes. Myra wird als Faustpfand mitgenommen, was Leon zwingt, Agito mit drei magischen Würfeln zu versorgen. Doch soweit entwickelt sich die Story erst, nachdem der Spieler alle sechs Geister an sich gebracht hat und damit zum Spirit King aufgestiegen ist. Diese Weggefährten haben alle ihre speziellen Fähigkeiten, die im Verlauf des Abenteuers von entscheidender Bedeutung werden.


Wassergeist Dytto ist gegen Feuergegner am effektivsten einsetzbar.



Auf den Obelisken stehen wichtige Infos..


Die lange Klinge schlägt am besten durch.


Skelette sind mit die schnellsten Gegner.



Den sechsten Endgegener, Warhead,...


...muß man wie eine Aubergine schälen...

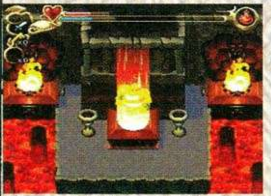
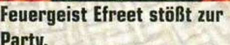

... um zu Kern zu kommen.

Erweitert und vereinfacht

Im Vergleich zum ersten Teil wurde auf vielen Ebenen in Punkto Quantität etwas verbessert. Beispielsweise gesellten sich mit Brass, dem Soundgeist, und Airl, dem Wolkenwesen, zwei Neulinge zur Heldenfigur. Der kann auch auf bessere Bewaffnung zurückgreifen und aus vier Waffen auswählen (Dolch, Schwert, Bogen und Stab). Diese lassen sich genauso im Level aufbauen wie der Held selbst. Bei den Waffen muß allerdings eine neue Klinge gefunden werden, wohingegen bei Leon der Rang mit der Kampferfahrung steigt. Auf Obelisken, die während des gesamten Spiels an Wegesrändern gefunden werden, stehen Spezialattacken oder kleine Weisheiten. Die großen dagegen kommen meist von einer Reharl Statue, die entscheidende Hinweise auf Verstecke gibt und grundsätzliche Fragen beantwortet. Unglücklicherweise wurde der Rucksack von Ali ein Opfer des Rotstifts, und so kann Leon nur noch eine Life-Potion mit auf die Reise nehmen. Die Kraft der sechs Geister und ihrer Zauber wird wie beim Vorgänger durch Diamanten gesteuert. Findet der Spirit King einen Stein mit der Farbe einer seiner Geister, so steigt dieser einen Level auf. In der relativ kleinen Oberwelt stürmen mehr und mehr Gegner auf Leon ein, die er sich am besten mit einer der zahllosen Spezialattacken vom Leibe hält.




Große Gegner sind extrem pixelig.



Feuergeist Efreet stößt zur Party.


Der 2. Endgegner

Technisch kein Genuß

Obwohl man sich bei Ancient glücklicherweise wieder für eine gezeichnete Grafik entschied, ist die Technik doch noch verbesserungswürdig. Wer auf die Idee kam, jeden Gegner nur einmal zu zeichnen und dann einfach größer zu rechnen, muß allen Ernstes gefragt werden, was er sich dabei gedacht hat. Bei wirklich großen Gegnern bekommt der Spieler daher auch wirklich große Pixel zu sehen, was bei der Rechenleistung des Saturn nie und nimmer nötig gewesen wäre. Auch Soundpabst Yuzo Koshiro, der schon im ersten Teil keine geniale Figur machte, ließ Wünsche offen. Zwar sind die Hintergrundmusiken teilweise sehr gut komponiert, doch verursachen die meisten Soundeffekte Schwindelgefühle und Übelkeit. Warum der Saturn an manchen Stellen lange nachladen muß, ist ebenfalls unklar. Die Hintergrundgrafik dagegen ist gut gelungen, und die meisten Objekte stellen sich schön gezeichnet dar.

Der letzte Kick fehlt

Story of Thor 2 hält prinzipiell das, was sich die meisten Freunde des Spiels versprochen haben. Komplexe Labyrinthe und einige schwierige Geschicklichkeitstests sorgen für lange Unterhaltung vor dem heimischen Bildschirm.

Auch die Steuerung und das Gameplay sind voll gelungen. Dennoch will sich die Begeisterung für das Game und das totale Abtauchen in die Welt des Helden nicht einstellen. Ein Grund hierfür ist im Fehlen jeglicher Zwischensequenzen zu suchen, ein anderer in der fehlenden Abwechslung. Mit einem Geist muß der Spieler wieder und wieder die selben Rätsel lösen, nichtmal hier war eine Abwandlung zu verzeichnen. Da der Anteil der Puzzles im Vergleich zum Vorgänger deutlich angestiegen ist, verbringt der Spieler die meiste Zeit damit, die Stellen zu suchen, aus denen die entsprechenden Geister herauszuholen sind. Besonders viel Sorgfalt haben die Programmierer ebenfalls nicht walten lassen: Einige Rätsel oder Geschicklichkeitstests können durch simples Schummeln genarrt werden. Unerreichbare Plattformen werden durch einen Sprung auf den Kopf des Gegners zugänglich, durch Feuerwände läuft Leon am besten durch und nimmt den Energieverlust in Kauf, und Plattformen, die Gegenstände zurückhalten sollen, können durch dagegenspringen zur Freigabe der selbigen gebracht werden. Story of Thor 2 ist beileibe kein schlechtes Spiel, im Gegenteil! Nur alle, die sich mit diesem Titel einen absoluten Klassiker erhofften, werden ein klein wenig enttäuscht sein. Dennoch dürfen aber alle Action-Adventure-Fans bedenkenlos zugreifen.



Dieses „Menschenei" muß mit Geduld behandelt werden.


Dank des aufgeladenen Stabes...


...könnt Ihr Skelette reanimieren.


Gewönungsbedürftig aber übersichtlich: das Pausenmenü.

Das Lademenü.


Eiserne Kugeln dienen zeitweise als Treppenersatz.


Der grüne Ball liefert Extraenergie für das Schwert.



Endgegner Screamer ist nur am Schwanz verwundbar.

System: Saturn	Hersteller: Sega
Genre: Action-Adventure	Entwickler: Ancient
Spieler: 1	Testmuster: Sega
Level: entfällt	
Besonderheiten: Backup-Booster	Veröffentlichung: September
	Ca. Preis: 99,95 DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

BOMBERMAN SS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL











Im wilden Westen kämpft Bomberman mit wandelnden Pistolen.



Im Master-Mode sind die Spielflächen oft sehr begrenzt.

Bomberman debütiert auf dem Saturn mit traditioneller Kost, die mit einigen FMV-Sequenzen und einem spektakulären 10-Spieler-Modus gewürzt wurde. Nach kurzer Einspielzeit kommt man zu dem Schluß, daß es sich eindeutig um Bomberman handelt, wie man es von insgesamt 22 Versionen auf 12 Konsolenformaten kennt und liebt. Deshalb gehen wir für alle Neueinsteiger noch einmal kurz auf die Features ein, da eine ausführliche Beschreibung den gegebenen Rahmen sprengen würde.

Zur Auswahl stehen ein Normal-, ein Battle- und ein Master-Mode. Der Normal-Mode besteht aus verschiedenen Leveln, die sich wiederum in Unterlevel aufteilen. Es gilt, eigenartige Mutanten und Monster aus dem Weg zu sprengen, die man tunlichst nicht berühren sollte. Verschiedene Power-Ups, darunter Multi-Bomben, erhöhte Sprengkraft, die Fähigkeit, Bomben wegzukicken, und andere Extras erleichtern die Aufgabe. In jedem Level gibt es einen Endgegner, zumeist eine riesige und bizarre Gestalt, die die ein oder andere Bombe vertragen kann. Ähnliches sieht man im Master-Mode, der im Vergleich zum kinderleichten Normal-Mode die interessantere Variante für Experten darstellt. Die Spielflächen sind hier weitaus kleiner, und die Gegner verhalten sich intelligenter. Beide Missionen kann man nur im Solospiel absolvieren.

Der Spaß in der Zehnerpackung

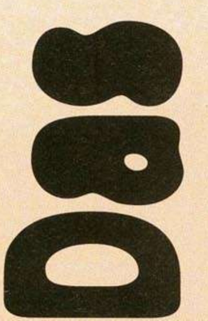
Der Reiz des Bombermans liegt allerdings nicht im Ein-Spieler-Game, diese technisch doch relativ dürftigen Spielchen dienen zur Garnierung des legendären und in punkto Gruppenspielspaß nur schwerlich zu überbietenden Mehr-Spieler-Modus. Auf dem Saturn kann Hudson dieses Erlebnis zum wahren Exzeß steigern, denn mittels zweier Bom-Multitap-Adapter, die fünf Joypad-Ports aufweisen, können zehn Spieler am ultimativen Bomberman-Erlebnis teilnehmen. Die Figuren sind nur noch winzige Kleckse und ohne Fernsehdiagonale von mindestens 70 cm kaum noch auszumachen, es besteht jedoch die Möglichkeit, mit einer kleineren Gruppe und größeren Charakteren anzutreten. Das Reittier, das seinen Einstand auf dem Super Bomberman 3-Modul für SNES feierte, ist auch wieder dabei; es besitzt abhängig von Farbe und Größe unterschiedliche Eigenschaften und kann einen direkten Treffer wegstecken. Saturn-Besitzer, die Bomberman vielleicht schon kennen, aber auch Neueinsteiger mit einem großen Freundeskreis, kommen um dieses Spielerlebnis nur schwerlich herum. Grafisch haben wir es mit dem Höhepunkt der Serie zu tun, dessen Spielsoundtrack diesmal auch nicht ganz so nervig wie bei den Vorgängern ausgefallen ist.



Natürlich kann man auch in einer kleineren Gruppe auf einem überschaubareren Spielfeld zocken.



Der 10-Spieler-Modus dürfte für jeden Bomberman-Freak die Erfüllung sein.



Das Intro...

System:	Saturn
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-10
Level:	32+
Besonderheiten:	Backup-Booster, 10-Spieler-Modus mit BOM-Multitap
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 85 25 89
Veröffentlichung:	Japan Import
Ca. Preis:	119,- DM

8 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	9



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
NHLPA 93	10,00	29,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90
SYNDICATE	20,00	44,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90
STREET RACER	20,00	44,90
NBA JAM	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90
WWF RAW	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,00
YOUNG MERLIN	20,00	44,90
DINO CITY	10,00	29,90
SPARKSTER	20,00	44,90
WWF ARCADE	40,00	69,90
ROAD RUNNER	10,00	29,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90
TURRICAN 2	30,00	59,90
GOOF TROOP	20,00	44,90
FINAL FIGHT 3	40,00	69,90
NHL 95	30,00	59,90
BUBSY	20,00	44,90
MEGAMAN X	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
JURRASIC PARK	20,00	44,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90
DONKEY KONG	40,00	69,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
MAGIC CARPET	30,00	59,90
ZEITGEIST	15,00	29,90
TOHSHINDEN	20,00	44,90
DEFCON 5	20,00	44,90
LEMMINGS 3D	20,00	44,90
DISCWORLD	30,00	59,90
SPACE GRIFFON JP	30,00	59,90
STARBLADE	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
PSYCHIC DETECTIVE	30,00	59,90
X COM	30,00	59,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
RIDGE RACER	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
TEKKEN JP	20,00	44,90
LONE SOLDIER	40,00	69,90
JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
TOTAL NBA	20,00	44,90
EXTREME PINBALL	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
PHILSOMA	20,00	44,90
REVOLUTION X	15,00	29,90
TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
WINNING 11	20,00	44,90
COSMIC RACE	15,00	29,90
TWISTED METAL	30,00	59,90
POWER SERVE	20,00	44,90
ROAD RASH	40,00	69,90
SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
PITFALL	10,00	29,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
WIMBLEDON TENNIS	10,00	29,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90
SOLEIL	30,00	59,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90
FIFA 95	20,00	44,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90
SLAMMASTERS	20,00	44,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
MYST	30,00	59,90
SEGA RALLY	30,00	59,90
ASTAL	20,00	44,90
CYBERIA	30,00	59,90
GEX	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
MYSTERY MANSION	20,00	44,90
BUG	20,00	44,90
MAGIC CARPET	30,00	59,90
VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90
WING ARMS	20,00	44,90
TOHSHINDEN	40,00	69,90
SIM CITY	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
SHINOBI X	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
HANG ON	30,00	59,90
GHEN WAR	30,00	59,90
EURO 96	30,00	59,90
SHELLSHOCK	30,00	59,90
LAYER SECTION	20,00	44,90
DAYTONA	20,00	44,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
WIPEOUT	40,00	69,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	44,90
HI VELOCITY	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOLE	75,00	129,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90
LAWNMOWERMAN	5,00	14,90
TOM CAT ALLEY	10,00	29,90
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOLE	125,00	199,90
THEME PARK	20,00	44,90
CRASH N BURN	10,00	29,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
DEATH KEEP	10,00	29,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
MICROCOSM	10,00	29,90
REBEL ASSAULT	20,00	44,90
STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90
WORLD CUP GOLF	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	20,00	44,90
SHERLOCK HOLMES	10,00	29,90
TWISTED	10,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
DIVERSE PADS	AB:	4,90
NEOGEO JOYBOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	30,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTORS	AB:	4,90
DIVERSE KABELS	AB:	14,90

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
BRAINLORD	89,90
KIRBYS GHOST TRAP	89,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
OLYMPIC GAMES	119,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90
ZELDA	69,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
LUFIA	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
ROBOTREK	89,90
JOE & MAC 3	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
ROCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
CHRONO TRIGGER	139,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
NFL Q BACK CLUB	49,90
WARIOS WOODS	79,90
KIRBYS DREAMCOURSE	89,90
FINAL FANTASY 3	139,90
SPIELEBERATER AB;	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	89,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
CASPER	99,90
KNIGHTSMIT CONT:	149,90
PRO PINBALL	89,90
NHL POWERPLAY	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NIGHT WARRIORS	109,90
SHELLSHOCK	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
DESTRUCTION DERBY	89,90
DISCWORLD	89,90
DECATHLETE	119,90
3D LEMMINGS	99,90
TILT	89,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	99,90
GEX	99,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
VIRTUAL FIGHTER JP	39,90
VICTORY GOAL JP	39,90
CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	69,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
SONIC WINGS	139,90
PANZER DRAGOON 2	99,90
BOMBERMAN JP	129,90
PARODIOUS	89,90

SONY PLAYSTATION	NEU
BUSTA MOVE 2	89,90
X MEN	89,90
TOHSHINDEN 2	99,90
RISE 2	89,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
DESCENT	99,90
SHELLSHOCK	99,90
DARKSTALKERS	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
IMPACT RACING	89,90
RESIDENT EVIL	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV	99,90
EXECTOR	49,90
AQUANAUTS HOLIDAY (JP)	49,90
STREETFIGHTER (JP)	59,90
GROUND STROKE (JP)	69,90
JUPITER STRIKE	79,90
PHILSOMA	69,90
HI OCTANE	49,90
OLYMPIC GAMES	99,90
OLYMPIC SOCCER	99,90
LENKRAD	149,90
ALIEN TRILOGY	99,90
F1	99,90
TEKKEN 2	99,90
CYBERSLED	49,90
REVOLUTION X	49,90
TOTAL ECLIPSE	49,90

IBM PC CD ROM	NEU
AH 64 LONGBOW	99,90
G P 2	129,90
DESCENT 2	99,90
CONQ OF NEW WORLD	94,90
MANIC KARTS	84,90
CHRON. OF SWORD	89,90
DIE SIEDLER 2	89,90
DIE FUGGER 2	89,90
BRAIN DEAD	89,90
SHANNARA	89,90
PGA 96	89,90
FIFA 96	99,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
HERETIC	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90
CIVILIZATION 2	99,90
CAPITALISM	89,90
ANGEL DEVOID	79,90
SIM CLASSICS	89,90
SILENT THUNDER	79,90
CHRONOMASTER	99,90
RISE 2	89,90
FANTASY GENERAL	89,90
SHIVERS	109,90
EARTHWORM JIM	69,90
RAYMAN	69,90
ALONE IN THE DARK	24,90
HAND OF FATE	24,90
WAR. 2 EXPANSION	39,90
GAMEBOX 50 GAMES	49,90
MYSTIC MIDWAY	39,90
MEGAPAK 5	99,90

NEO GEO CD 16 Bit	NEU
AEROFIGHTERS 3	129,90
ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90
FATAL FURY 4	129,90
GOWCAIZER	129,90
CROSSED SWORDS 2	129,90
SENGOKU 2	119,90
MUTATION NATION	79,90
FATAL FURY 2	79,90
SOCCER BRAWL	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
NEO TURF MASTERS	99,90
GHOST PILOTS	119,90
DOUBLE DRAGON	129,90
BURNING FIGHT	79,90
BLUES JOURNEY	109,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT – RESTPOSTEN	NEU
STAR TREK V	19,90
WIE EIN WILDES	19,90
CARRIE	29,90
EIN TICKET FÜR ZWEI	19,90
GHOST	19,90
FLASHBACK	29,90
MICRO MACHINES	49,90
KETHER	49,90
EARTH COMMAND	49,90
PAC PANIC	29,90
CONNECT 4	19,90
BON JOVI	29,90
THE WHO	29,90
AIDA OPER	29,90
WORLD CUP GOLF	39,90
TSCHITTI TSCHITTI	19,90
ANIMAL INSTINCT	29,90
ZELDA	49,90
STRIKER	29,90
ROLL CONTROL	59,90
UND VIEL MEHR	

NINTENDO ULTRA 64 JAPAN IMPORT	NEUHEIT
U64 RGB + 2 SPIELE	1249,90
PILOT WINGS	249,90
FARBIG CONTROLLER	119,90
MEMORY CARD	49,90
STAR WARS 64	VORB
WAVERACE 64	VORB
TETRISPHEAR	VORB
CRUISIN USA	VORB

3DO RESTPOSTEN	NEU
3DO GOLDSTAR & SPIEL	299,90
MAZER	69,90
CAPT QUAZER	69,90
LAST BOUNTY	69,90
THEME PARK	69,90
RETURN FIRE 2	69,90
BUST A MOVE	69,90
PSYCHIC DETECTIVE	69,90
CYBERIA	69,90
SYNDICATE	69,90
FLYING NIGHTMARES	69,90
KINGDOM FAR REACHES	69,90
SHOCKWAVE 2	69,90
FLASHBACK	69,90
KILLING TIME	69,90
FIFA SOCCER	69,90
TRIP D	69,90
BLADE FORCE	69,90
SPACE ACE	69,90
PRIMAL RAGE	69,90

MEGA DRIVE	NEU
M D 2 KONSOLE	189,90
GARFIELD	79,90
DONALD IN MAUI	79,90
PAC ATTACK	69,90
TOY STORY	109,90
PGA 96	79,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
WORMS	89,90

GAME GEAR	NEU
LION KING	189,90
LEGEND OF ILLUSION	39,90
ECCO 2	29,90
SONIC TRIPLE	39,90
SUPER COLUMNS	39,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
SPEEDY GONZALES	39,90
MICRO MACHINES 2	69,90
TAZMANIA 2	39,90

GAMEBOY	NEU
WORMS	49,90
MARIOLAND 1	49,90
MARIOLAND 2	49,90
MARIOLAND 3	49,90
TETRIS BLAST	69,90
BOMBERMAN	64,90
DONKEYKONG	49,90
ADAMS FAMILY	39,90
PINBALL MANIA	59,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	69,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
SUPER NINTENDO	189,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
PC THRUSTMASTER AB:	139,90
GAMEBOY FARBIG	99,90
PC GRAVIS PAD	24,90
PC BURGER MAUS	59,90
PC TEAM SOFT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
D K PUPPEN AB	19,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUERSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTLICH

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

SONSTIGE INFORMATION

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

BESTELLUNGEN

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr
Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse)) :15,00DM

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK

0541- 66016+66017

(FAX. : 0541 - 66015)

UMBAU 125,- DM

PlayStation

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks ! BERREITS MEHR ALS 250 UNSERE KUNDEN HABEN UMGEBAUT !

Next Generation Konsolen

PlayStation – Ohne Spiel 399,90 DM

Sega Saturn – Ohne Spiel 449,90 DM

JETZT MIT EINGEBAUTE MEMORY CARD !



NINTENDO ULTRA 64 – Mit Mario + P. Wings + RGB Umbau 1249,90 DM Japan Import

Mit Fifa Soccer 299,90 DM

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLEN FREI-HAUS !

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfullung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rucksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

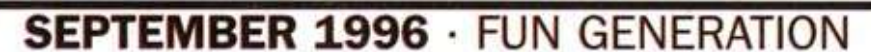
Zu Besuch in den Silicon Sudios in London oder, wie werde ich ein Videospielprogrammierer?

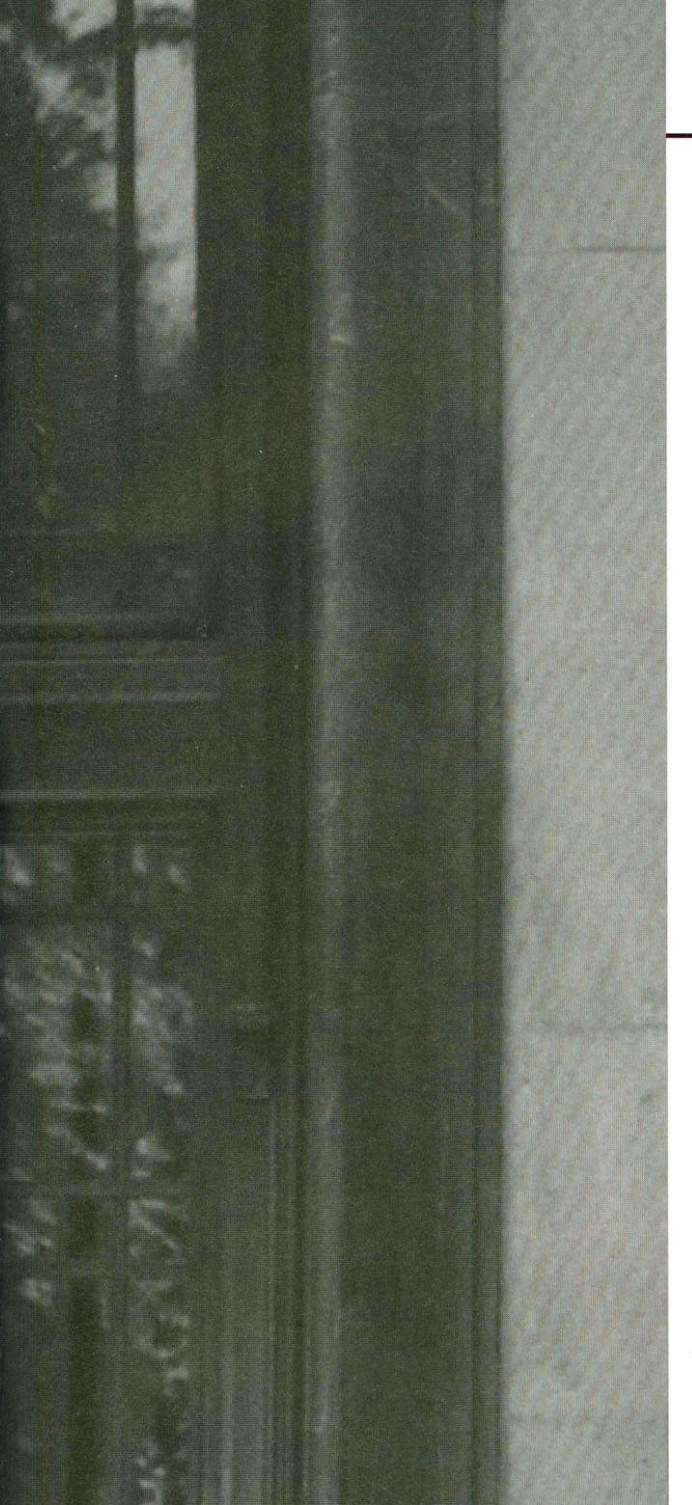
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Viele Leser fragen immer wieder, wie man eigentlich Videospiel-Programmierer wird. Der klassische Weg ist der des Freaks, der schon seit frühster Jugend auf C64, Amiga oder PC seine Erfahrungen macht und mit dem Prinzip „Learning by doing“ zum Erfolg kommt. Doch langsam aber sicher geht der Industrie das Potential an Selfmade-Codern aus. Die Situation ist schon schizophren, einerseits werden fähige Leute gesucht, andererseits fehlt einfach das nötige Potential.

Silicon







Anfang Mai öffnete das Silicon Studio in London seine Pforten. Hier bildet Silicon Graphics angehende Programmierer aus, nicht nur im Hinblick auf Video- oder Computerspiele. Wir verbrachten einen Tag im Trainingszentrum und wollen mit diesem Artikel eine Möglichkeit aufzeigen, wie ambitionierte Leser der FUN GENERATION ins harte Software-Geschäft einsteigen können

Die Silicon Studios in London verstehen sich nicht als Ausbildungszentrum für Spielemacher, sondern vielmehr als Trainingszentrum für alles, was man mit einem Silicon Graphics-Rechner anstellen kann. Also Animationen, Spezial-Effekte für Filme bzw. Musik-Videos, digitale Nachbearbeitung oder Post Production von Filmen. Die Silicon Studios bieten Kurse für jederman an, der das nötige Kleingeld mitbringt, um die Kurse zu bezahlen.

Das Motto der Studios heißt: „The Studio does whatever it takes to help you tell your story."

Die Techniken, die man beigebracht bekommt, sollen als Werkzeug verstanden werden. Firmenchef James Dean meint dazu: „Wir können den Schülern nur die Handgriffe zeigen, die Kreativität müssen sie selbst mitbringen!" Die Kurse werden von absoluten SGI-Cracks geleitet, man springt sofort in die Praxis, da jeder Teilnehmer eine dieser wirklich teuren Workstations vor sich stehen hat und Tag un Nacht auf den Trainingscomputern üben und basteln darf. Wer hingegen auf die Idee kommt, gleich ein kommerzielles Objekt in den bestens ausgerüsteten Studios in Angriff zunehmen, kann seine fristlose Entlassung in Empfang nehmen. Die Kursstruktur beinhaltet übrigens auch Aufbau-Programme für blutige Anfänger. Hier eine Grobübersicht über die Kursstruktur:

Die „Spiele"-Linie:

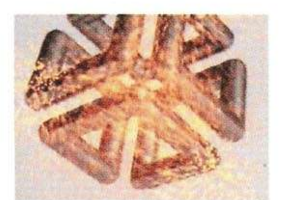
Als Fundamental-Kurs wird ein halbtägiges Studio Orientierungs-Programm angeboten. Hier wird man ins Betriebssystem IRIX eingeführt, und man bekommt Basics wie das Benutzen eines CD-Roms und eines Digitizing Tablets erklärt. Darüber hinaus werden Fragen zum Gebrauch der Festplatte, dem Speichern von Files usw. angerissen. Als Abschluß bekommt man eine Führung durch die Studios, um die zur Verügung stehende Hardware und den Verlauf einer Kursstunde kennenzulernen.

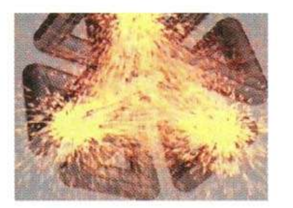
Auf der ***Introductory-Ebene*** werden die Kurse „Studio-Übersicht", „SG-Anwendungen", „3D-Animationstechniken mit Vertigo, Electronic 3DGO oder Wavefront Explorer", „Einführung in Softimage 3D bzw. ins Arbeiten mit Alias Power Animator"angeboten. Die Gesamtdauer der Kurse beträgt 30 Arbeitstage. Allerdings ist eine Non-Stop-Belegung weniger ratsam, da man das erlernte Wissen während der Übungssitzungen erst vertiefen sollte. Die Schüler erlernen das gezielte Verändern von Bildern und Audio-Files und bekommen die Grundlagen der gehobenen Animation beigebracht.

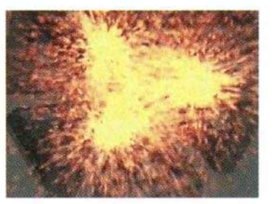
Auf der ***Intermediate-Ebene*** heißen die Kurse: „3D Dynamic Particle Effects mit Wavefront Dynamation", „3D Character Animation mit Wavefront Kinemation", „Fortgeschrittene 3D Animation mit Alias Animator", „Alias für Animators und Designer, Level 2" und „3D Illustrationen für Printmedien mit Adobe Photoshop".

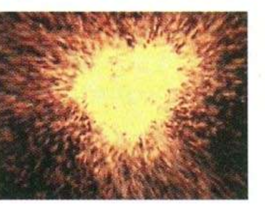
Hier bekommt man Fachwissen vermittelt, um animierte Landschaften zu erzeugen, wie man sie aus Filmen wie „Last Action Hero" kennt oder bei Mario 64 bzw. Pilotwings gesehen hat. Außerdem wird gezeigt, wie man aus Gittermodellen komplexe Charaktere bastelt und diese mittels Wavefront









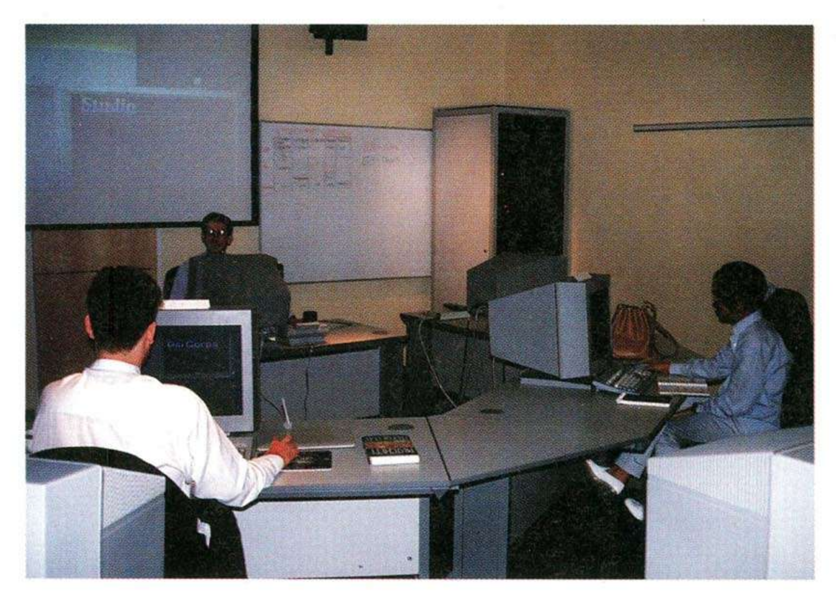


Die Bewerbungsunterlagen kann man unter folgender Adresse anfordern:

Silicon Studio/London
20 Soho Square
London, W1
Internet:
http://www.studio.sgi.com/

Es existiert auch ein Trainingszentrum in Berlin, dieses ist jedoch nicht so auf die von angehenden Spieleprogrammierern benötigte Linie zugeschnitten. Hier die Adresse:

Silicon Studio/Berlin am ITW
Rudower Chaussee 3
Gebäude PI
12 489 Berlin-Aldersdorf
Internet:
http://www.sgi.de/studio



Ein Blick in eines der beiden Klassenzimmer.

Kinematics zum Leben erweckt. Weitere Inhalte sind das Rendern von Modellen und das Umgehen mit fertigen Animations-Files. Insgesamt muß man 24 Tage für das Programm investieren.

Auf der abschließenden ***Advanced-Ebene*** werden noch zwei weitere Kurse gehalten: „Alias für Animators bzw. für Designer, Level 3". Hier wird man speziell auf die Animationen bzw. Grafiken spezialisiert, die man im späteren Berufsleben gerne erzeugen will. Licht/Schatteneffekte, inverse Kinematic oder das Erzeugen komplexer Landschaften mit Animationen sind Teile des insgesamt achttägigen Programms von Experten für Experten.





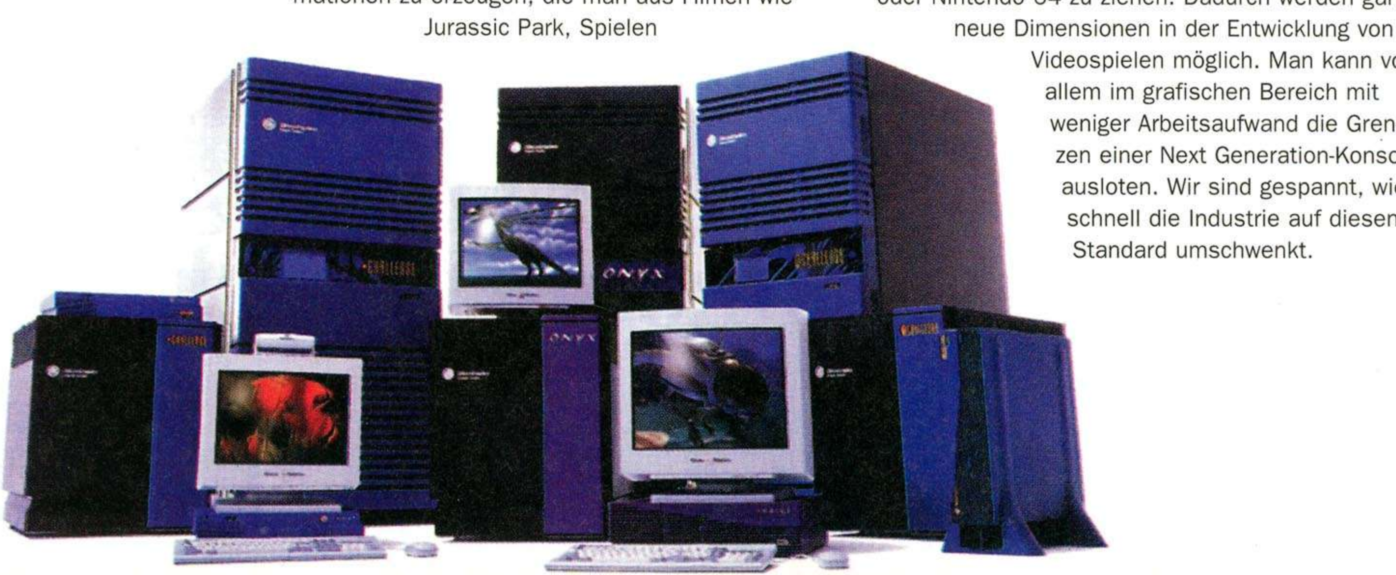
Die anderen Kurs-Linien sind für die oben genannten Ausbildungsziele wie Film, Video und Printmedien vorgesehen. Laut James Dean können sich die Absolventen des Kursprogramms gute Chancen in der Industrie und auch bei Silicon Graphics selbst ausrechenen. Das Kreativpotential, das unerschlossen bei vielen Menschen brachliegt, kann so genutzt werden. Zu viele Interessenten glauben einfach nicht, daß sie die Fähigkeiten hätten, diese fantastischen Effekte, Spiele oder Animationen zu erzeugen, die man aus Filmen wie Jurassic Park, Spielen wie Donkey Kong Country oder aus Werbespots kennt. Zu bedenken bleibt, daß ein vierwöchiges Kursprogramm ca. 15.000 DM kostet und daß man einiges an Disziplin und Ausdauer mitbringen muß, um das straffe Schulungsprogramm erfolgreich zu absolvieren. Sehr gute Englisch-Kenntnisse sind natürlich Pflicht.

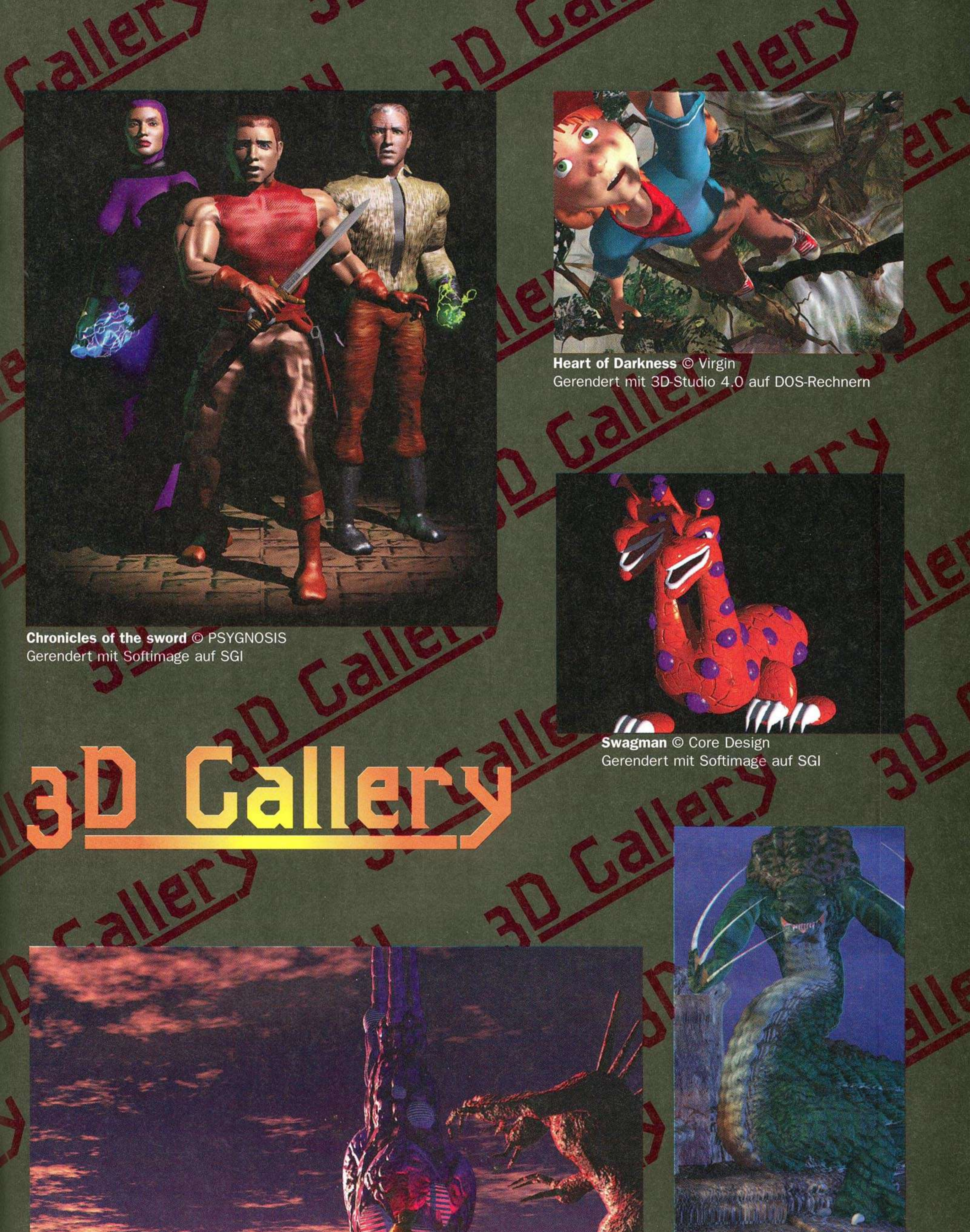
Was ist eine Indy-Workstation?

Dieser Rechner ist der kleinste SGI-Rechner und auch noch für finanzkräftige Heimanwender ein Thema. Man hat im Prinzip alle Möglichkeiten, die man auch mit den großen Rechnern wie Indigo2IMPACT bzw. Onyx Infinite Reality hat, nur eben etwas weniger schnell. Die Indy-Workstation besitzt einen aufrüstbaren RISC-Prozessor, eine 64-Bit-Systemarchitektur, eingebaute Video/Audio-Ein- und Ausgänge, einen 3D-Grafikbeschleuniger sowie ein UNIX-Betriebssystem mit echtem Multitasking. Das Benutzerprogramm enthält alle Vorteile des Betriebsystems UNIX, ohne daß der Rechner an Rechenpower verliert, während UNIX läuft. Über Icons kann man sich durch die Programme klicken, Mac-Anwender werden sich also schnell heimisch fühlen. In punkto Rechenpower ist das Teil das Schnellste, das man als Heimanwender in die Finger kriegen kann. Wer nun überlegt, ob man mit so einem Teil auch gut zocken kann, sollte wissen, daß diese Rechner reine Arbeitsmaschinen sind und von den Spieleherstellern nicht mit Software unterstützt werden. Der Preis für ein Komplettsystem liegt bei ca. 14.900.- DM. Unterlagen zur SGI-Hardware bekommt man unter folgender Telefonnummer: 089 / 46 10 80.

Stichwort: Firewalker

Ein hochinteressantes SGI-Entwicklungssystem, daß noch dieses Jahr auf den Markt kommen wird, heißt Firewalker. Laut Silicon Graphics haben die Programmierer mit dieser Hochleistungsmaschine die Möglichkeit, die Spiele direkt auf der Workstation zu entwicklen und mit Hilfe eines Konvertierungsprogramms direkt auf Saturn, PlayStation oder Nintendo 64 zu ziehen. Dadurch werden ganz neue Dimensionen in der Entwicklung von Videospielen möglich. Man kann vor allem im grafischen Bereich mit weniger Arbeitsaufwand die Grenzen einer Next Generation-Konsole ausloten. Wir sind gespannt, wie schnell die Industrie auf diesen Standard umschwenkt.





Chronicles of the sword © PSYGNOSIS
Gerendert mit Softimage auf SGI

Heart of Darkness © Virgin
Gerendert mit 3D-Studio 4.0 auf DOS-Rechnern

Swagman © Core Design
Gerendert mit Softimage auf SGI

3D Gallery

© Westwood Studios
Gerendert mit Softimage auf SGI

Fade to Black © Electronic Arts · Gerendert mit Softimage auf SGI



EXTREME GAMES

PlayStation

Rückwärtsfahren & Abkürzung

Ein Tor verpaßt? Wer´s nicht ganz so eilig hat, kann kurz anhalten, den Brems-Knopf gedrückt halten und rückwärtsfahren.

Auf der Utah-Strecke befindet sich eine Abkürzung. Achtet einfach auf eine Höhle auf der rechten Seite der Strecke. Zuvor müßt Ihr allerdings durch ein spezielles violettes Tor fahren, um den Eingang zu öffnen

NEED FOR SPEED

PlayStation

Alle Passwörter

Track 1	WRDRTY
Track 2	ZDPBWN
Track 3	MTQRZP
Track 4	JVPZLL
Track 5	ZYMNLH
Track 6	WMRPGZ
Lost Vegas	YXGSJJ
Track 8	KJPQND
Track 9	SDQWCG
Track 10	SLZXDH
Track 11	SPZDFX
Track 12	ZVGRGX
Track 13	XJHVCK

NEED FOR SPEED

PlayStation

Machine Gun Code

Ein besonders skurriler Code ist in EAs Need for Speed enthalten. man kann nämlich mit einem unsichtbaren Maschinengewehr die Konkurrenz von der Bahn pusten. Folgender kleiner Cheat macht dies möglich: Sofort nachdem Ihr das gegnerische Auto im Duell-Modus ausgewählt habt, gebt Ihr diesen Code ein: Haltet die Tasten L1, Kreis, Quadrat, und Links-Oben gedrückt, bis der Ladevorgang abgeschlossen ist. Anstelle einer Hupe habt Ihr nun eine lustige MG an der karre. Der Cheat kann auch im Zwei-Spieler-Modus ausgeführt werden.

MAGIC CARPET

PlayStation

Diverses

Im Titelscreen wählt man die Options aus. Dort gibt man folgenden Code ein: Dreieck, Dreieck, Kreis, Quadrat, Dreieck, Kreis, Dreieck, Quadrat. Nun startet Ihr ein Spiel und geht mittels der Start-Taste in den Pausen-Modus. Nun drückt Ihr L1, L2, R1, R2, um zu den Level-Enden zu skippen, alle Sprüche zu erhalten oder mehr Mana zu bekommen.

GUARDIAN HEROES

Saturn

Debugging-Menü

Im Optionsmenü drückt man einfach A, Y, C. Geht nun ins Set-Up. Hier könnt Ihr jede Menge Dinge einstellen, z.B. gegen jeden der 45 Charaktere im Vs.-Mode antreten oder maximale Lebenskraft.

FADE TO BLACK

PlayStation

Level Codes

1	SCTXCS
2	TCXCSX
3	XCXCTX
4	XSTCCT
5	SSTXXT
6	TXXXXC
7	CCTXXT
8	SSXTXX
9	TXXTCT
10	XTSCTX
11	CSXXSX
12	XTXSCX
13	XXCTCT

Legende (S=Square, C=Circle, T=Triangle, X=X-Button)

TEKKEN 2

Unnötiger Trash

PlayStation

Nachdem immer mehr Leser die Fun Generation-Hotline anrufen und nach neuen Tekken 2-Cheats fragen, drucken wir nun auch die Tricks ab, die eigentlich keiner braucht. Doch mehr gibt´s in Namcos Edelprügler wirklich nicht.

Big & Bigger Head-Mode

Zuerst müßt Ihr alle versteckten Charaktere erspielt haben (Alex & Roger : Alle Sub-Bosse erspielen, mit irgendeinem Charakter nochmals spielen. In der dritten Stage müßt Ihr Euren Gegner in der dritten und letzten Runde mit dem minimalsten Rest an Eigenenergie schlagen. Ihr hört das Wort „Great". Nun spielt Ihr gegen Roger oder Alex. Besiegt sie und kämpft Euch bis zum Schluß durch. Nun habt Ihr das australische Beuteltier und den Urzeit-Fighter.) Startet jetzt ein neues Spiel (Arcade, Vs., etc.) und haltet bei der Kämpferauswahl Select gedrückt, bis der Kampf beginnt. Der Kopf des Kämpfers hat nun an Größe zugenommen.

Wenn Ihr noch größere Köpfe wollt, müßt Ihr den ersten Cheat im Arcade-Modus ausführen. Haltet nun Select gedrückt, bis Ihr verloren habt und Continue drücken müßtet. Die Arme und Köpfe des Kämpfers werden beim nächsten Kampf nicht mehr so sein, wie Ihr sie in Erinnerung hattet. Im Vs. Mode funktioniert es auch, hier muß man einfach den Kämpfer mit gedrückter Select-Taste auswählen, dem man zuvor schon einen großen Kopf verpaßt hat.

Purple Kazuya

Nachdem man alle Charaktere erspielt hat, wählt man Kazuya im Charakter-Select an. Wenn man ihn mit

der Start-Taste auswählt, trägt er einen violetten Kampfanzug.

Denkblasen

Während man im Practice-Mode seine Moves ausprobiert, sollte man mal an den Kühlschrank gehen oder ein gutes Buch durchblättern und nach wenigen Minuten wieder aus der Hand legen. Dann nämlich wird es den Tekken 2-Jungs extrem langweilig und sie fangen an, das Oberstübchen in Gang zubringen. Wie das aussieht, müßt Ihr schon im Selbstversuch austesten. Rechnet aber nicht mit einer Grundsatzdiskussion über Kernspaltung, die Klimalage in Südamerika oder einem fundierten Essay über Thomas Manns Tod in Vendig. Law und Co. haben eben schon öfter eins auf den Hinterkopf bekommen...

Superschläge

Für diesen besonderen Trick braucht Ihr wieder alle Sub-Bosses und die versteckten Charaktere. Wählt nun Arcade oder Vs. In der Kämpferauswahl hält man Select gedrückt, während man den Fighter auswählt. Wenn der Screen mit der Kampfankündigung erscheint, muß man das Steuerkreuz nach oben drücken. Haltet sowohl Select als auch Oben bis zum Kampfanfang gedrückt. Ihr müßtet nun einen Punch-Sound hören. Bei vielen Moves kann man seinen Gegner nun in ungeahnte Höhen kloppen.

Namco Museum Vol. 1

PlayStation

Galaga-Raumschiffe hören auf zu schießen

Wenn man Galaga spielt und die Schiffe ihre Formationen über den Schirm fliegen, darf man keinen Gegner abschießen. Am äußersten rechten und linken Rand sieht man, nachdem sich alle Schiffe auf dem Schirm befinden, jeweils zwei gelb-blaue Raumschiffe. Nun schießt Ihr alle Schiffe ab - bis auf jene vier. Die laßt Ihr, ohne sie zu zerstören, ca. 14-15 Minuten (!) um Euch herum schwirren. Sie werden plötzlich aufhören zu schießen. Nun schießt Ihr sie gefahrlos vom Schirm. Von diesem Moment an wird kein Schiff mehr auf Euch schießen.

Primal Rage

PlayStation

Bowling, Volleyball und herabfallende Kühe

Alle Cheats funktionieren nur im Zwei-Spieler-Modus. Beide Spieler müssen Armadon auswählen, egal in welcher Stage. Nun müssen die Kämpfer dreimal nacheinander gleichzeitig einen Spinning Death Move ausführen (Rechts, Unten, Diagonal Unten-Rechts, Unten und Quadrat+Kreis). Wenn dies korrekt durchgeführt wurde, kann man zwei Runden Bowling spielen.

Um Kühe vom Himmel fallen zu lassen, muß man in der Ruin´s Stage zu zweit antreten, wobei ein Spieler Chaos sein muß. Sobald der Timer auf die Null zuläuft, muß Chaos einen Fart of Fury ausführen. (Dreieck + Kreis halten, dann drückt man Unten, Rechts, Oben, Links auf dem Steuerkreuz). Die grüne Wolke sollte genau in dem Augenblick in der Luft hängen, wenn der Timer den Nullpunkt erreicht. Anstatt der Feuerbälle fallen nun Kühe vom Himmel und das Match geht ins Sudden Death.

Eine Runde Beach Volleyball kann man spielen, indem man in Saurons Cove Stage mit einer Kombo einen der Menschen herauspickt. Dann schleudert man den Armen zu seinem Gegner herüber. Versucht ihn, achtmal hin und zurück zu schleudern. Plötzlich wird ein netz aufgebaut, ein Schiedsrichter nimmt Platz und das Match geht los.

X-Men - Children of the Atom

Saturn

Diverses

Mit diesem Trick kann man zwischen Arcade und Saturn-Modus hin und her schalten. Im Title-Screen geht man in den Options-Mode. Folgende Sequenz muß hier eingetippt werden: 5x Oben, Unten. Nun befindet sich eine neue Option auf dem Screen, nämlich Screen Width mit der gewünschten Auswahlmöglichkeit.

Wer schon immer einmal mit Akuma aus der Street Fighter-Serie spielen wollte, muß erst einmal Arcade- oder Vs.-Mode anwählen. In der Kämpferauswahl geht man auf Spiral. Wartet zwei Sekunden und laßt nun Silver Samurai, dann Psylocke, Colossus, Iceman, wieder Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red und wieder Silver Samurai aufleuchten. Wartet wieder zwei Sekunden und drückt dann Z, A und C zusammen. Ob der Trick funktioniert hat, seht Ihr daran, daß Ihr kein Charakter Profile auf der linken Seite seht. Dieser Trick benötigt, wie viele der Capcom-Cheats, ein supergenaues Timing. Also nicht nach dem ersten Fehlversuch aufgeben! Akuma kann alle Basic-Tricks und auch einen neuen Move, den Drop Kick. Springt mit Akuma auf Euren Gegner los. In der Luft drückt man Unten, Unten-Rechts, Rechts+Kick.

Battle Arena Toshinden Remix

Saturn

Diverses

Die Riesenschädel scheinen sich bei vielen Prüglern großer Beliebtheit zu erfreuen. Im Title Screen müßt Ihr irgendeine Spieloption anwählen und dann die oberen L- und R-Tasten gedrückt halten. Drückt nun Start und wählt Euren Kämpfer aus. Wenn der Kampf beginnt, werden beide Kämpfer einen gewaltigen Kopf haben.

Um mit Gaia, Sho und Cupito zu spielen, gibt´s einen relativ einfachen Trick. Zuerst geht man in den Options-Mode und stellt den Schwierigkeitsgrad auf Very Easy, sowie die auf einen Gewinnsatz. Im Titlescreen wählt Ihr nun Story Mode oder 1P Game aus. Schlagt nun jeden Gegner, auch den Endboss, ohne einmal zu verlieren. Wenn die Credits durchs Bild gescrollt werden, macht das Spiel einen Reset. Geht nun in irgendeinen Spielmodus und Ihr werdet Gaia und Sho anwählen können. Um Cupito zu spielen, muß man Sho anwählen, das Steuerkreuz nach oben drücken und halten und dann irgendeinen Knopf drücken.´



Sega Saturn

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

MASTER CODE F6000924 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Gesundheit Player 1 ......16065720 0380
keine Gesundheit Player 2 ....16066B58 0000
unendlich Gesundheit player 2 ......16066B58 0380
unendlich Zeit 1605F3E4 0065

CLOCKWORK KNIGHT 2

MASTER CODE F6000914 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Energie 1603FD8C 0303
unendlich Leben 1603FD94 015F
unendlich Zeit 16057AA0 015F

F-1 CHALLENGE

MASTER CODE F6000914 C305
..........................B6002800 0000
Hält die Treibstoffanzeige auf 1% (*) . .06017BBC 0001

*: 1% Treibstoff bedeutet ein schnelleres leichteres Auto.

GUARDIAN HEROES

MASTER CODE F6000924 C305
..........................B6002800 0000
Player 1 unendlich Gesundheit 16033C6A 0190
Player 1 unendlich Magic 16033C6E 0190
Player 2 unendlich Gesundheit 16033F6A 0190
Player 2 unendlich Magic 16033F6E 0190
Player 1 Good Levels 1601DC8C 1919
..........................1601DC8E 1919
..........................1601DC90 1919
Player 2 Good Levels 1601DCB0 1919
..........................1601DCB2 1919
..........................1601DCB4 1919
Player 1 Mega Levels 1601DC8C 5555
..........................1601DC8E 5555
..........................1601DC90 5555
Player 2 Mega Levels 1601DCB0 5555
..........................1601DCB2 5555
..........................1601DCB4 5555

Die Game Buster-Codes sind mit den Action Replay-Codes identisch. Game Buster-Schummelmodule für die PlayStation und den Saturn bekommt man im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel. 02822/68545).

MAGIC CARPET

MASTER CODE F6000924 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Gesundheit 10236B16 0001

RAYMAN

MASTER CODE F6000924 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Leben 160A6800 0063
unendlich Gesundheit 160A6870 0200

SIM CITY 2000

MASTER CODE F6000924 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Geld 1607C73C 3B9A
..........................1607C73E CA00

THEME PARK

MASTER CODE F6000914 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Geld 160DF7B0 0089
..........................160DF7B2 5440
unendliche Forschungsmittel 1609C320 7000
..........................1609C322 7000
..........................1609C324 7000
..........................1609C326 7000
..........................1609C328 7000
..........................1609C32A 7000
unendliche Vorräte 1609B310 005A
..........................1609B31E 005A
..........................1609B32C 005A
..........................1609B33A 005A
..........................1609B348 005A
..........................1609B356 005A

VIRTUA FIGHTER 2

MASTER CODE F6000914 C305
..........................B6002800 0000
unendlich Zeit 160E0032 0782
unendlich Energie player 1 ....16062444 00A0
Kampf außerhalb des Rings 160E0068 004F
Mega kick 160E007A 0000
geringe Schwerkraft 160E007A 0024
Bonus level 10 ....160E0002 0A0A
unter Wasser 160E0038 0010
..........................160E001A 0002



Sampras Extreme Tennis

PlayStation

Codes

Diese Codes bringen Euch im Tunier etwas weiter. Die ersten drei Buchstaben des Codes verändern sich, die restlichen bleiben immer gleich:

QYY QAAADQ3VNULAA4G5LNCY
SZA
VJK
XJS
ZJ2

Bust-A-Move 2

PlayStation

Diverses

Für dieses Knobelspiel gibt´s wirklich auch Cheats!!! Geht ins Optionsmenü und wählt die Credits an. Drückt dann: Links, Rechts, R1, R2, L2, L1, Oben, Unten. Haltet nun den Kreis-Knopf gedrückt, um die Credits aufzustocken.

Um eine neue Welt mit schwierigeren Puzzlen und einer schnelleren Kanone zu erhalten, muß man im Title Screen R1, Oben, L2, Unten eingeben.

Motor Toon GP 2

PlayStation

Diverses

Für die japanische Version des Spieles, die ja schon erhältlich ist, gibt´s einige lustige Cheats:

Advanced Options

Drückt L1, L2, R1, R2 im Auswahlmenü

Time Attack Mode

R1 um die Option „Load Ghost from The Menu" auszuwählen.

Perfect Run Mode

R1 drücken, um „Replay Video" auszuwählen.

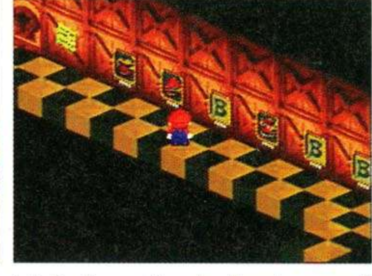
CHEAT-MAIL AN:
FUN GENERATION
„CHEAT-MAIL"
MAX-PLANCK-STRASSE 13
97204 HÖCHBERG

SUPER MARIO RPG PLAYERSGUIDE

von Markus Appel und Stephan Girlich

PART 2



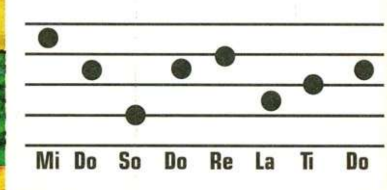




1. Nachdem Ihr das Waldlabyrinth gemeistert habt, gelangt Ihr zu Boosters Tower. Dort schließt sich, man mag es zuerst kaum glauben, ein freundlich gesinnter Bowser Eurer Party an. Prägt Euch die Ahnengalerie am Anfang des Dungeons sehr gut ein, denn nur wenig später müßt Ihr die in Unordnung geratenen Bilder richtig sortieren. Habt Ihr das geschafft, sprich die Generation der Boosters vom ältesten bis zum jüngsten Familienmitglied aufgereiht, erhaltet Ihr den Elder Key. Mit ihm habt Ihr Zugang zu dem verschlossenen Raum links, in dem Bowser eine nützliche Waffe, die Chomp, bekommt.

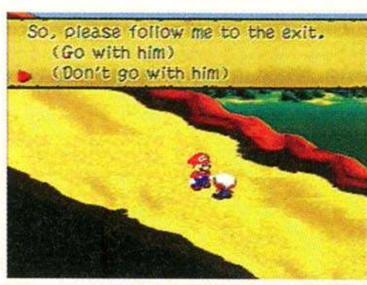






2. Nach Boosters Tower solltet Ihr einen kurzen Abstecher zum Tadpole Pond einlegen. Sprecht dort wieder mit der Kaulquappe links vom Kompositionsgrund, und schon erhaltet Ihr eine neue Melodie: Mi Do So Do Re La Ti Do. Springt der Musik entsprechend die Notenlinien entlang, und Todofsky bedankt sich bei Euch mit der Tenor Card. In der Juice Bar ist es Euch nun möglich, das Megaelexir zu kaufen, mit dem die gesamte Party um 150 HP geheilt werden kann.







3. Habt Ihr die Jump´n Run-Einlage Booster Hill hinter Euch gebracht, könnt Ihr jederzeit dorthin zurückkehren und ein paar Flowers abstauben. Wenn Euch Toad darauf aufmerksam macht, daß es eigentlich nichts mehr zu holen gibt und Ihr mit ihm besser zum Ausgang gehen sollt, verneint dies einfach. Springt daraufhin eine Zeitlang über die Fässer, bis letztlich kurz vor Schluß einige Klingelzeichen zu hören sind und willkürlich Flowers auftauchen, die Eure FP erhöhen. Dies ist zwar nicht ganz einfach, kann dafür aber oft genug wiederholt werden.

4. Die nächste Station auf Eurem Weg ist Star Hill. Hier bekommt Ihr ein weiteres Star Piece. Um die Sternentore zu öffnen, berührt Ihr die frei herumstehenden Blumen, die sich zu drehen beginnen. Ansonsten ist Star Hill kein besonderer Dungeon, jedoch sind die Wünsche der kleinen Sterne recht amüsant...










5. Im Sunken Ship, dem wohl mit längsten Dungeon von Super Mario RPG, müßt Ihr zunächst einige kleine Spielchen erfolgreich bestehen, um Hinweise für das Paßwort zu bekommen, das Euch das Verlassen des Dungeons ermöglicht. Im Raum mit den zwei Ausrufezeichen-Buttons springt Ihr rechts auf die Fässer, um eines davon nach unten zu befördern. Springt auf diesem ständig hoch und runter, um es so auf den rechten Knopf zu bugsieren. Stellt sich Mario nun auf den linken Button, öffnet sich die Tür und Ihr erhaltet einen weiteren Hinweis für das Paßwort.



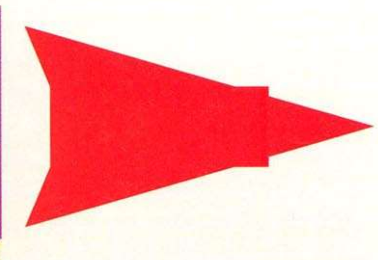


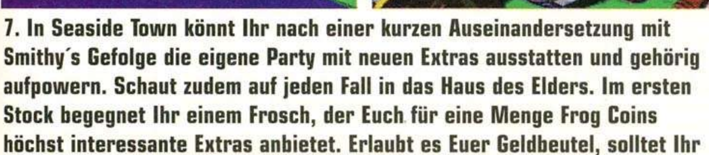


6. Im vorletzten Raum des Sunken Ship müßt Ihr nun das richtige Paßwort bei den sechs Kisten eingeben, um dem Endgegner gegenüber treten zu können. Habt Ihr die bisher erhaltenen Hinweise richtig gedeutet, dürfte dies kein Problem sein, zumal die Rätsel in Super Mario RPG eh nicht sonderlich schwierig sind. Trotzdem, hier ist das Paßwort: PEARLS Ihr kämpft nun gegen eine Riesenkrake und erhaltet dann ein weiteres Star Piece.










7. In Seaside Town könnt Ihr nach einer kurzen Auseinandersetzung mit Smithy´s Gefolge die eigene Party mit neuen Extras ausstatten und gehörig aufpowern. Schaut zudem auf jeden Fall in das Haus des Elders. Im ersten Stock begegnet Ihr einem Frosch, der Euch für eine Menge Frog Coins höchst interessante Extras anbietet. Erlaubt es Euer Geldbeutel, solltet Ihr Euch unbedingt den Experience Booster zulegen. Dies ist ein Extra, das aufgesammelte Experience Points (durch Kämpfe) für den Träger verdoppelt. Fehlen Euch ein paar grüne Münzen, können diese im Verlauf der folgenden Level leicht erworben werden.







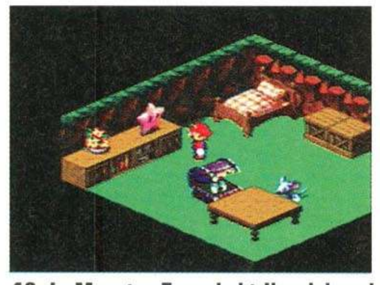
8. Habt Ihr in Monstro Town mit der alten Dame geredet und sie nach dem Star Piece gefragt, schickt sie sofort darauf ihre fliegenden Koopas zu der Steilklippe im Land´s End. Diese bilden eine Art Leiter, und Ihr könnt weiter in Land´s End eindringen. Gelangt Ihr zur Sky Bridge, könnt Ihr Euch dort beliebig viele Frog Coins erspielen, die Ihr beim Frosch in Seaside Town für weitere Extras einsetzen könnt.





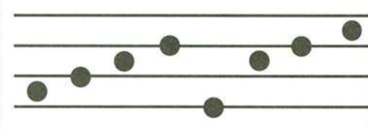
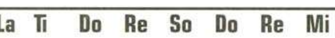
9. Und wenn Ihr schon mal in Monstro Town seid, könnt Ihr Euch auch gleich den Temple Key besorgen, der auf einem grünen Vorsprung im Berg plaziert ist. Dazu müßt Ihr mehrere Male mit dem Steinklotz im Haus reden, so daß der Schlüssel langsam aber sicher durch zahlreiche Erdbeben nach unten gelangt. Geht nun zurück in den Belome Tempel und gebt den Schlüssel dem goldenen Belome, der Euch daraufhin Eintritt in seinen Bonusraum gewährt.

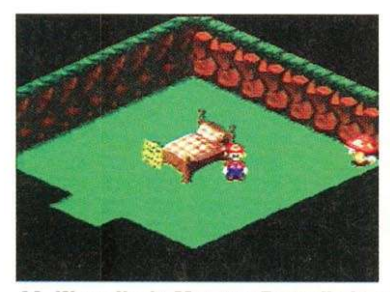







10. In Monstro Town habt Ihr sicher den kleinen singenden Stern getroffen, der Euch die letzte der drei Melodien vorspielt. Ihr erhaltet diesmal aber nicht die Komposition, sondern hört lediglich die Töne. Deswegen müßt Ihr beim Hüpfen auf der Notenleiter etwas herumexperimentieren. Als Belohnung erhaltet Ihr von Todofsky diesmal die Soprano Card, mit der Ihr in der Juice Bar das hochbegehrte Kerokero Cola kaufen könnt.





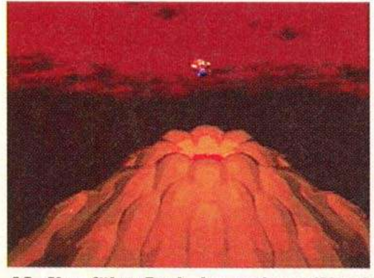


11. Wenn Ihr in Monstro Town die kostenlose Übernachtungsmöglichkeit nutzt, müßt Ihr ein Rätsel lösen. In der Nacht erscheinen drei Geister und stellen Mario eine Aufgabe: drei versteckte Flaggen gilt es zu finden.

1. Hinter der hölzernen Blume: schaut hierfür in Rose Town hinter das Willkommensschild.
2. Unter dem grünen Bett: nur Marios Bett zu Beginn des Spiels ist grün.
3. Zwischen einem O und A: auf Yo´ster Isle das Ziel des Rennens (Goal).

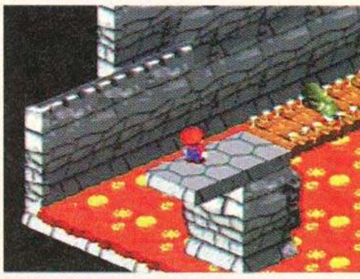
Habt Ihr alle drei Flaggen gefunden, geht´s zurück nach Monstro Town, übernachtet ein weiteres Mal in dem Bett. Die Geister loben Euch, und als Dankeschön sackt Ihr die Ghost Medal (Defense Up) ein.







12. Nun führt Euch der weitere Weg in die Wolken des Königreiches Nimbus. Habt Ihr dort die falsche Königin besiegt und den Thron für den richtigen Herrscher freigemacht, gelangt Ihr in den Vulkan. Dort wartet das sechste Star Piece auf Euch. Wieder mal schlagt Ihr Smithy´s Gefolge in die Flucht und benutzt dann den Bus (!) von Nimbus nach Bowsers Palace, der letzten Station Eures Abenteuers. Viel Spaß bei den letzten Momenten von Super Mario RPG!

---THE END---

NINTENDO 64
Release-Liste

... fortsetzung von Seite 25

Cruisin' USA



Eine verläßliche Auflistung kommender Nintendo 64-Titel ist zum jetzigen Zeitpunkt fast nicht zu realisieren. Noch bis vor einer Woche beispielsweise war der Veröffentlichungstermin von Super Mario Kart R auf Juli festgelegt, mittlerweile steht aber fest, daß bis September kein einziges neues Spiel auf den Markt kommen wird, weder von Nintendo noch von einem Fremdhersteller, und SMK wird wahrscheinlich sogar erst im November erhältlich sein. Mit Wave Race 64 soll der Softwarenachschub dann ab September richtig anrollen. Trotzdem bleiben die meisten Ankündigungstermine reine Spekulation, wie man an Star Wars: Shadow Of The Empire sieht. Letzte Ausgabe noch erhielten wir die Meldung, daß der Titel wegen mangelnder Qualität auf Dezember verschoben sei. Keine Woche später soll SOTE laut den aktuellsten japanischen Release-Listen nun doch schon im Oktober erscheinen... Deswegen sind unsere Angaben auch in keinster Weise verbindlich.

Super Mario Kart R



Shadows of the empire



Starfox 64



Waverace 64



Titel	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Blast Corps	Nintendo/Rare	Action	November
Body Harvest	Nintendo	Action/Strategie	November
Buggie Boogie	Nintendo	Action	Dezember
Climber	Nintendo	Action	Dezember
Cruis´n USA	Nintendo	Rennspiel	4. Quartal
Cu On Pa	T&E Soft	Denkspiel	September
Dynamite Soccer	Imagineer	Sportspiel	4. Quartal
FIFA 96	Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal
F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	Dezember
Freak Boy	Virgin Interactive	Action	1997
Golf	Nintendo	Sportspiel	Dezember
Golden Eye	Nintendo/Rare	Action	November
International Superstar Soccer	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Killer Instinct 2	Nintendo/Rare	Beat´em Up	4. Quartal
Mission Impossible	Ocean	Action	4. Quartal
Monster Dunk	Mindscape	Sportspiel	4. Quartal
Multi Racing	Imagineer	Rennspiel	1997
NBA Hang Time	Williams	Sportspiel	4. Quartal
Kirby´s Air Ride	Nintendo/Hal	Geschicklichkeit	4. Quartal
Pilotwings 64	Nintendo	Flugsimulation	erhältlich
Powerfull Pro Baseball	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Robotech Crystal Dreams	Gametek	Action	4. Quartal
Robotron X	Williams	Action	1997
Silicon Valley	BMG Entertainment	Action	4. Quartal
Shadows Of The Empire	LucasArts	Action	Oktober
Starfox 64	Nintendo	3D-Shoot´em Up	Dezember
Super Bomberman 64	Hudson	Wuselspiel	4. Quartal
Super Mario 64	Nintendo	3D Jump´n Run	erhältlich
Super Mario Kart R	Nintendo	Rennspiel	November
Super Power League	Hudson	Sportspiel	4. Quartal
Tetrisphere	H20	Denkspiel	4. Quartal
Turok	Acclaim Entertainment	3D-Action	4. Quartal
Ultra Combat	GT Interactive	Action	4. Quartal
Ultra Descent	Interplay	3D-Shoot´em Up	4. Quartal
War Gods	Williams	Beat´em Up	4. Quartal
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	September
Wayne Gretzky Hockey	Williams	Sportspiel	4. Quartal
Yoshi´s Island 64	Nintendo	Knuddelspiel	Dezember

In dieser Liste sind Spiele für das 64DD noch nicht enthalten.

Charts

Lesercharts / Juli

1. (1) Sega Rally (SAT)
2. (2) Ridge Racer Revolution (PSX)
3. (6) Resident Evil (PSX)
4. (3) Worms (PSX, SAT)
5. (4) Alien Trilogy (PSX)
6. (5) Tekken 2 (PSX)
7. (-) The Need For Speed (PSX, SAT)
8. (10) wipEout (PSX)
9. (7) Panzer Dragoon Zwei (SAT)
10. (-) Rayman (PSX, SAT)

FUN GENERATION

1. Formel 1 (PSX)
1. Super Mario 64 (N64)
3. Sega Rally (SAT)
4. Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
5. Pete Sampras Extreme (PSX)
6. Nights (SAT)
7. Panzer Dragoon Zwei (SAT)
8. The Need For Speed (PSX, SAT)
9. Track & Field (PSX)
10. Worms (PSX, SAT)

Händler / Game Island

1. Resident Evil (PSX)
2. Alien Trilogy (PSX)
3. Tekken 2 (PSX)
4. Sega Rally (SAT)
5. Ridge Racer Revolution (PSX)
6. Virtua Fighter 2 (SAT)
7. Track & Field (PSX)
8. The Need For Speed (PSX, SAT)
9. Shellshock (PSX, SAT)
10. Adidas Power Soccer (PSX)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 22.August 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus Fun Generation 8/96: Sven Purucker - Thale, Christian Köstner - Stegaurach, Thomas Biermann - Tönisvorst.

Back Issues

6/95 · 1/96 · 3/96 [ ] je 5,80 = [ ]
Bitte gewünschtes Heft unterstreichen!
Fun Generation 5/96 [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation 6/96 [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation 7/96 [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation 8/96 [ ] je 5,80 = [ ]
+ Porto 3,- DM (ab 2 Hefte 4,- DM)
Gesamtbetrag: [ ]

Adresse:
Name, Vorname
Straße, Haus-Nummer
Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg



ALL IN ONE!

DIE HARD TRILOGY

Exakt zum Redaktionsschluß erreichte uns die Testversion des Action-Spektakels. Der erste Eindruck: PHÄNOMENAL! Test in der nexten FG.

4WD-Action

BURNING ROAD

Kunterbunte Arcade-Raserei mit mächtigen Pick-Ups.

Test & Special zum Adventure

Broken Sword

Wir haben Revolution Software in England besucht und den Entwicklern über die Schultern geschaut.

Easy Gameplay

Fighting Vipers

Aus der Spielhalle: sagenhafte Special Moves en masse! Kann Fighting Vipers Virtua Fighter 2 das Wasser reichen

... und natürlich bleiben wir in Sachen **Nintendo 64** am Ball!

...ab 11.09.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Philipp Noack, Wolfgang Müller, Julian Ossent

Titel: Psygnosis & Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043716
E-Mail: ROLF@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 2 vom 1.4.1996

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Hockenheimring, Sepultura, Metallica, Ray-Gun, Blah-Blah-Blah, Virgin-Mega-Store & HMV London

Special Thanx: Flying Arts, Ubi-Soft, Theo Kranz Games, World of Games & Ingo Zaborowski

Very Special Thanx an: Euch Leser!





http://www.CyPress-Online.de

FUN GENERATION **on the INTERNET**

Der CyPress Verlag stellt sich vor!
Die FGArtDept Pages!
Fun Generation Online
Hot Links zu coolen Sites
Omega Media
Level - das tschechische GamerMag
E-Mailt uns!

Information Overload

Jeden Monat, noch bevor das Heft am Kiosk ist, könnt Ihr hier erfahren was an Top Games in der nexten Augabe vertreten ist.

Top 9 Games

Hier habt Ihr Zugang zu den Cheats, Tips & Tricks aller FG Augaben und unveröffentlichtem Material.

Cheats

INFORMATION OVERLOAD V2.01

NETSCAPE RECOMMENDED

KNALLERPREIS: 3DO inkl. FIFA Soccer 199,- DM

Theo Kranz Games

Versand & Laden
Juliuspromenade 11/68
97070 Würzburg

SEGA SATURN

DIE SENSATION:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT ... 394.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie, Demo-CD, Tips & Tricks-Buch)
SEGA SATURN (WIE OBEN) MIT
SEGA RALLY ... 464.-
MEMORY CARD ... 99.-
MPEG-KARTE ... 319.-
JOYPAD (SEGA) ... 44.-
LENKRAD ... 119.-
GAME BUSTER (ACT. REPLAY) ... 89.-
6 PLAYER ADAPTER ... 59.-
VIRTUA GUN (2. PISTOLE FÜR V. COP) ... 79.-
ALIEN TRILOGY (AUGUST/SEPTEMBER) ... 99.-
BLACKFIRE ... 99.-
BLAZING DRAGONS ... 94.-
CYBERIA ... 84.-
DAYTONA USA ... 49.-
DEADLY SKIES ... 99.-
DECATHLETE (AUGUST) ... 89.-
DESCENT ... 89.-
DESTRUCTION DERBY ... 84.-
DIE HARD TRILOGIE (SEPT.) ... 89.-
DIGITAL PINBALL ... 49.-
DISCWORLD ... 84.-
EARTHWORM JIM 2 ... 89.-
EXHUMED (AUGUST) ... 89.-
F1 CHALLENGE ... 99.-
FIFA SOCCER 96 ... 59.-
GALAXY FIGHT ... 89.-
GEX ... 89.-
GHEN WAR (AUG.) ... 89.-
GUN GRIFFON ... 84.-
HANG ON GP ... 69.-
IRON MAN/XO (AUGUST) ... 89.-
JEWELS OF THE ORACLE ... 89.-
JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT.) ... 89.-
KEIO 2 (AUG.) ... 89.-
LEMMINGS 3D ... 89.-
MAGIC CARPET ... 79.-
MYSTARIA - R. OF LORE ... 99.-
NBA ACTION BASKETBALL (AUGUST) ... 99.-
NEED FOR SPEED ... 89.-
NIGHT WARRIORS (SEPT.) ... 99.-
NIGHTS (SEPT.) ... 94.-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROLLER ... 129.-
OLYMPIC GAMES ... 84.-
OLYMPIC SOCCER ... 84.-
PANZER DRAGOON ... 49.-
PANZER DRAGOON ZWEI ... 89.-
PARODIUS - DELUXE ... 69.-
PGA TOUR GOLF 97 (SEPT.) ... 89.-
POWERPLAY HOCKEY ... 89.-
PRIMAL RAGE ... 89.-
PRO PINBALL - THE WEB ... 84.-
RAYMAN ... 79.-
RAN SOCCER ... 89.-
RAVEN PROJECT ... 89.-
RETURN FIRE (SEPT.) ... 89.-
RETURN TO ZORK ... 99.-
ROAD RASH ... 89.-
ROCK'N ROLL RACING 2 ... 99.-
SHINOBY X ... 59.-
SEGA TENNIS ... 99.-
SEGA RALLY (2 SPIELER) ... 89.-
SHELLSHOCK ... 84.-
SHINING WISDOM ... 84.-
SHOCKWAVE ASSAULT ... 69.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) ... 99.-
SKELETON WARRIORS ... 79.-
SPACE HULK (SEPT.) ... 89.-
SPOT 3 (SEPT.) ... 89.-
SPYCRAFT ... 99.-
STARFIGHTER 3000 ... 89.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) ... 79.-
STREET RACER ... 89.-
STORY OF THOR 2 (SEPT.) ... 84.-
THE HORDE ... 89.-
THEME PARK ... 89.-
THREE DIRTY DWARFES (AUGUST) ... 89.-
THUNDERHAWK 2 ... 89.-
TILT (SEPT.) ... 89.-
TOSHINDEN REMIX ... 84.-
VICTORY GOAL ... 49.-
VICTORY GOAL 96 (AUGUST) ... 94.-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE) ... 139.-
VIRTUA FIGHTER ... 49.-
VIRTUA FIGHTER 2 ... 99.-
VIRTUA GOLF ... 89.-
WATERWORLD ACTION ... 89.-
WIPEOUT ... 79.-
WORLD SERIES BASEBALL ... 89.-
WORLD SERIES BASEBALL 2 (SEPT.) ... 84.-
WORMS ... 89.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE ... 84.-
X-MEN (AUGUST) ... 84.-
ZORK NEMESIS ... 89.-

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION ... 379.-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY) ... 109.-
NEGCON CONTROLLER ... 84.-
CONTROLLER ... 59.-
MEMORY CARD ... 49.-
STEERING WHEEL (LENKRAD) ... 149.-
AD&D FORGOTTEN REALMS ... 99.-
ALIEN TRILOGY ... 79.-
ANDRETTI RACING (SEPT.) ... 94.-
AQUANAUTS HOLIDAY (AUG.) ... 89.-
A-TRAIN ... 99.-
BAPHOMETS FLUCH (BROKEN SWORD, SEP.) ... 94.-
BEYOND THE BEYOND ... 94.-
BLAZING DRAGONS ... 89.-
BUBSY 3 ... 89.-
BUST A MOVE 2 (SEPT.) ... 64.-
CRONICLES OF THE SWORD ... 94.-
CYBERIA ... 89.-
DARKSTALKERS ... 89.-
DAVIS CUP TENNIS (SEPT.) ... 94.-
DEADLY SKIES ... 89.-
DESCENT ... 89.-
DIE HARD TRILOGIE (SEPT.) ... 94.-
DISCWORLD (KPL. DT) ... 89.-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST) ... 89.-
ECSTATICA (SEPT.) ... 94.-
EXTREME GAMES ... 89.-
EXTREME PINBALL ... 89.-
FADE TO BLACK ... 89.-
FORMEL 1 ... 99.-
GALAXIAN 3 ... 89.-
GALAXY FIGHT ... 99.-
GAME DAY (FOOTBALL) ... 94.-
GEX ... 89.-
FIFA SOCCER 96 ... 59.-
HARDBALL 5 ... 89.-
IMPACT RACING ... 89.-
INT. MOTO X ... 99.-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER ... 89.-
INT. TRACK & FIELD ... 89.-
IRON MAN/XO (AUGUST) ... 89.-
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2) ... 99.-
JEWELS OF THE ORACLE ... 89.-
JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT.) ... 89.-
JUMPIMG FLASH 2 (SEPT.) ... 89.-
KONAMI OPEN GOLF (SEPT.) ... 89.-
LEMMINGS 3D ... 79.-
LEMMINGS PLAY PAINT BALL ... 94.-
MAGIC CARPET ... 79.-
MAYHEM (SEPT.) ... 99.-
MICKEYS WILD ADVENT. ... 79.-
MUSEUM PIECE 1 ... 94.-
MYST ... 94.-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL (SEPT.) ... 94.-
NBA IN THE ZONE ... 84.-
NBA LIVE 96 ... 99.-
NFL QUARTERBACK CLUB ... 89.-
NHL FACE OFF ... 94.-
OLYMPIC GAMES ... 84.-
OLYMPIC SOCCER ... 84.-
PARODIUS - DELUXE ... 69.-
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS ... 99.-
PGA TOUR GOLF 96 ... 89.-
PHILOSOMA ... 89.-
PO'ED (SEPT.) ... 89.-
POWERPLAY HOCKEY ... 89.-
PRIMAL RAGE ... 79.-
PRO PINBALL THE WEB ... 89.-
RAIDEN PROJECT ... 89.-
RAGING SKIES ... 89.-
RESIDENT EVIL (AUGUST) ... 89.-
RETURN TO ZORK ... 89.-
RETURN FIRE (SEPT.) ... 89.-
RIDGE RACER ... 94.-
RIDGE RACER REVOLUTION ... 94.-
ROAD RASH ... 89.-
ROCK'N ROLL RACING II ... 99.-
SHELLSHOCK ... 84.-
SILVERLOAD ... 94.-
SIM CITY 2000 (KPL. DT.) ... 99.-
SKELETON WARRIORS ... 89.-
SPACE HULK ... 89.-
SPOT 3 (SEPT.) ... 89.-
STARBLADE ALPHA ... 89.-
STAR FIGHTER 3000 ... 99.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) ... 79.-
SYNDICATE WARS (MITTE 96) ... 99.-
TENNIS ... 99.-
TILT (SEPT.) ... 84.-
TIME COMMANDO ... 89.-
TEKKEN ... 99.-
TEKKEN 2 (SEPT.) ... 99.-
THE NEED FOR SPEED ... 89.-
THEME PARK ... 89.-
THUNDERHAWK 2 ... 79.-
TOP GUN FIRE AT WILL (AUG.) ... 89.-
TOSHINDEN 2 ... 94.-
TOTAL NBA 96 ... 94.-
TRANSPORT TYCOON (SEPT.) ... 99.-
TRUE PINBALL ... 89.-
TWISTED METAL ... 89.-
VIEWPOINT ... 79.-
VIRTUA GOLF ... 89.-
WARHAMMER Fant. B. ... 89.-
WARHAWK ... 89.-
WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS ... 59.-
WIPEOUT ... 89.-
WING COMMANDER III ... 89.-
WORMS ... 94.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. ... 54.-
X-MEN ... 84.-

SUPER NINTENDO

SN POWER STATION ... 189.-
DONALD IN MAUI MAL. ... 129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2 ... 119.-
EARTH WORM JIM 2 ... 114.-
KIRBY'S DREAM COURSE ... 79.-
KIRBY'S GHOST TRAP ... 79.-
LOST VIKINGS 2 ... 109.-
OLYMPIC SUMMER GAMES ... 109.-
PINOCCHIO ... 129.-
TOY STORY ... 119.-
WORMS ... 119.-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2 ... 109.-
ZELDA CLASSICS ... 64.-

MEGA DRIVE

ATARI CLASSICS ... 49.-
COMIX ZONE ... 49.-
INTERN. SS. SOCCER DELUXE ... 119.-
LANDSTALKER ... 59.-
MISSION IMPOSSIBLE ... 99.-
OLYMPIC GAMES ... 79.-
POCCAHONTAS ... 109.-
SONIC & KNUCKLES ... 49.-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE ... 109.-
STRIKER 2 ... 109.-
WORMS ... 89.-
VIELE SPIELE IM ANGEBOT

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!!
FAST GESCHENKT!!
MEGA CD MIT SPIEL FÜR UNGLAUBLICHE 89.-
VIELE SPIELE IM ANGEBOT

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR 3DO, GAME BOY und GAME GEAR !
VIELE SPIELE IM ANGEBOT!





Besuchen Sie auch unser neues Ladengeschäft in 94032 Passau, Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

Austria Express - Schnellservice jetzt auch für unsere Kun den in Österreich. Lieferung in 1-2 Tagen. Porto nur noch 6,90 DM. Umrechnung: 1 DM = 7 ÖS **Tel: 0049 / 85 17 37 77**

NEU!!! Sega Tricks & Tips 1996 - Hilfe zu über 30 Spielen, entstanden aus der täglichen Praxis des Sega Info Service. NUR 17.- DM!!!

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,- DM) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM, Versand und Laden. Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten. UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Ladenpreise können variieren.